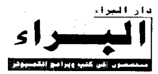


Adobe Photoshop 10 CS3

Middle East



المركز الرئيسى : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية

تليفون وفاكس : 4838326 (03)(2+)

موبايل : 0101634294 (2+)

المو قع الجديد لدار البراء على الإنترنت : أضف الرقم 1 بعد egyptbooks

URL: www.egyptbooks1.net

www.daralbaraa.com

Email: info@daralbaraa.com

محمد نزيه محمد

Email: Moh_Nazeeh@hotmail.com



وقل اعملوا فسيرى الله عملكم ورسوله والمؤمنون

صدق الله العظيم

طبعة إبريل 2008

رقم الإيداع

2008/7340

ISBN

978-977-6279-07-0

شكر وتقدير

للأستاذ / إبراهيم زبير

صاحب ومدير دار البراء

على كل ما قدمه لى من نصائح وإرشادات لكى يخرج الكتاب بهذه

الصورة التى بين أيدى القراء الأعزاء

تقديم

لا شك أن ما يشهده العالم اليوم من تطور مستمر لتكنولوجيا المعلومات يؤدى إلى ظهور فرص عمل جديدة وإتاحة مجالات عمل لم تكن موجودة من قبل، فاليوم وفى ظل ثورة تكنولوجيا المعلومات يتم تأدية الكثير من الأعمال بواسطة الحاسب الآلى، ومن ضمن المجالات الحيوية التى يتم استخدام الحاسب الآلى بها بشكل أساسى مجال الجرافيكس أو بمعنى آخر مجال التصميمات الفنية، ويعتبر برنامج Adobe Photoshop هو بوابة الدخول الرئيسية إلى هذا المجال الواسع الفسيح الذى تشعب بدوره إلى عدد من المجالات الفرعية، كمجال التصميمات الحركية Animation Designs ومجال تصميمات الويب Web Designs ومجال التصميمات المطبوعة Printed Designs ومجال التصميمات ثلاثية الأبعاد 3D Designs ... الخ .

وفى هذا الكتاب سوف نتناول العديد من المهارات المتعلقة باستخدام برنامج Adobe Photoshop تلك المهارات سوف تضع لديك حجر الأساس لكى تكون مصمم جرافيكس مبدع تستطيع استخدام إمكانيات البرنامج لعمل تصميم متميز سواء كان الهدف منه هو طباعته أو عرضه فى مواقع الويب أو أى استخدام آخر .

هذا ونأمل من الله أن نكون قد وفقنا فى تقديم هذا الكتاب بالشكل المبسط الذى يخاطب المبتدئين بأسلوب يسهل معه تعلم مهارات البرنامج الأساسية فى أسرع وقت ممكن .

المؤلف

محمد نزيه محمد

المهارة الأولى

تعرف على برنامج فوتوشوب سي إس ثري

Introducing Photoshop CS3

نتناول فى هذه المهارة :

- ما هو برنامج Photoshop CS3 ؟
- ما هى استخدامات برنامج Photoshop CS3 ؟
- متطلبات النظام System Requirements.
- خطوات تثبيت البرنامج Installation .
- تشغيل البرنامج .
- التعرف على واجهة البرنامج ومساحة العمل .
- فتح واستدعاء صورة مخزنة بجهازك .

ما هو برنامج Photoshop CS3 ؟

هو ببساطة برنامج لمعالجة الصور وتصحيح ألوانها وإنتاج تصميمات ثابتة تصلح للطباعة والعرض على شاشة الكمبيوتر، أو استخدامها فى مواقع الويب، وهذا البرنامج تنتجه شركة Adobe العالمية الرائدة فى إنتاج برامج التصميم المختلفة وبرامج مونتاج الفيديو وإضافة المؤثرات الحية، ويعتمد هذا البرنامج – فى عمله – على تكنولوجيا الـ Raster وهذه التكنولوجيا تعتمد بدورها فى عملها على النقاط الضوئية Pixels المتلاصقة بجانب بعضها البعض، وهذا يعنى أن الصورة – كمضمون عام – هى عبارة عن جدول من المربعات الصغيرة، وكل مربع صغير يُكوّن وحدة الـ Pixel ويحمل درجة لونية مختلفة عن المربع الآخر .

ما هى استخدامات برنامج Photoshop CS3 ؟

يمكننا حصر استخدامات البرنامج الأكثر شيوعًا فى السطور التالية :

- ✓ معالجة الصور الرقمية وتصحيح عيوبها الفنية .
- ✓ إضافة المؤثرات المختلفة إلى الصور والتلاعب بألوانها .
- ✓ تصميم مختلف أنواع الدعايات وأغلفة الكتب والمجلات والكروت الشخصية والبورشورات والبوسترات وكافة الأعمال التى سوف يتم طباعتها .
- ✓ تصميم واجهات مواقع الويب، والقيام بتصميم كافة الصور التى سيتم استخدامها داخل تلك المواقع .
- ✓ إنتاج صور متحركة ذات الإمتداد GIF .
- ✓ إنتاج صور تصلح كخلفيات لسطح المكتب .

 متطلبات النظام System Requirements

لخصت شركة Adobe منتجة البرنامج متطلبات النظام اللازمة لتثبيت البرنامج والعمل عليه فى السطور التالية :

Windows

- Intel® Pentium® 4, Intel Centrino®, Intel Xeon®, or Intel Core™ Duo (or compatible) processor
- Microsoft® Windows® XP with Service Pack 2 or Windows Vista™ Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise (certified for 32-bit editions)
- 512MB of RAM
- 64MB of video RAM
- 1GB of available hard-disk space (additional free space required during installation)
- 1,024x768 monitor resolution with 16-bit video card
- DVD-ROM drive
- QuickTime 7 software required for multimedia features
- Internet or phone connection required for product activation

Macintosh

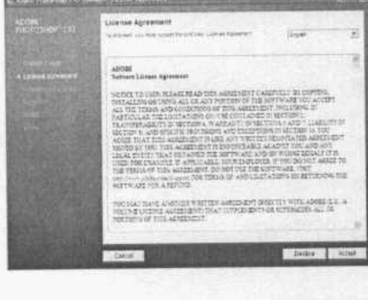
- PowerPC® G4 or G5 or multicore Intel processor
- Mac OS X v10.4.8-10.5 (Leopard)
- 512MB of RAM
- 64MB of video RAM
- 2GB of available hard-disk space (additional free space required during installation)
- 1,024x768 monitor resolution with 16-bit video card
- DVD-ROM drive
- QuickTime 7 software required for multimedia features
- Internet or phone connection required for product activation

 خطوات تثبيت البرنامج Installation

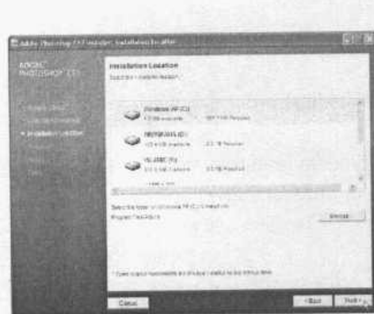
خصصت هذا الجزء للمستخدمين المبتدئين، الذين لا يعرفون كيفية تثبيت برنامج Adobe Photoshop 10 CS3، لذا.. سوف نتعلم ذلك خطوة بخطوة، باستخدام الصور التوضيحية – تابع معى الخطوات التالية :



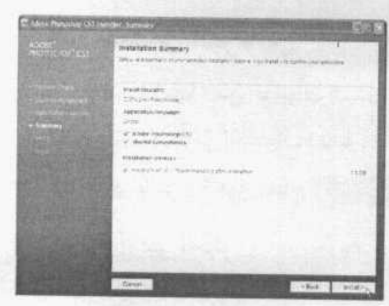
1. قم بوضع إسطوانة المنتج الأصلى لبرنامج Adobe Photoshop 10 CS3 ME فى مشغل الإسطوانات CD Rom Drive لديك .



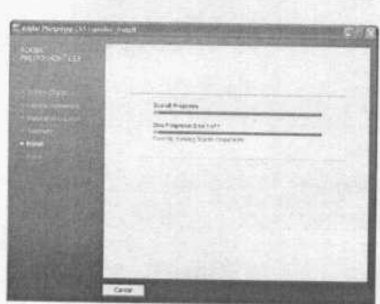
2. قم بالنقر المزدوج على رمز مشغل الإسطوانات المدمجة بـ My Computer وذلك لاستدعاء معالج التثبيت الرئيسى – لاحظ فى البداية ظهور نافذة لاتفاقية الاستخدام، كما بالشكل المجاور .



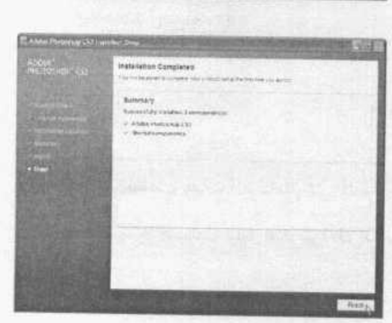
3. اضغط على مفتاح Accept لتنتقل إلى نافذة تحديد القسم الذى سيتم تثبيت البرنامج عليه بقرصك الصلب – لاحظ الشكل المجاور .



4. قم باختيار القسم المثبت عليه نظام التشغيل، ثم اضغط على مفتاح Next < لتنتقل إلى تلك النافذة، كما بالشكل المجاور .



5. اضغط على مفتاح Install < لبدء التثبيت، ولاحظ ظهور تلك النافذة كما بالشكل المجاور .



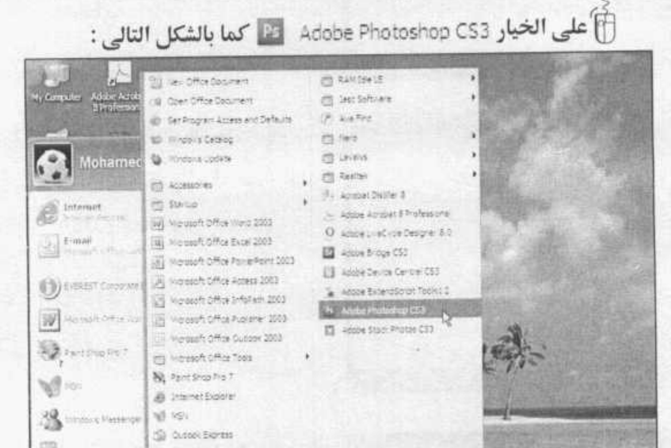
6. انتظر بضع دقائق حتى تتم عملية تثبيت البرنامج بقرصك الصلب، ثم لاحظ ظهور نافذة اكتمال التثبيت كما بالشكل المجاور .

7. قم بالضغط على المفتاح Finish < بالنافذة السابقة، وبهذا تنتهي عملية تثبيت البرنامج .

تشغيل البرنامج

بعد الانتهاء من خطوات تثبيت البرنامج على حاسبك يمكنك الآن تشغيل البرنامج وذلك يتم وفق الخطوات التالية :

1. قم بالنقر فوق مفتاح start ثم اختر القائمة All Programs ومنها انقر على الخيار Adobe Photoshop CS3 كما بالشكل التالي :

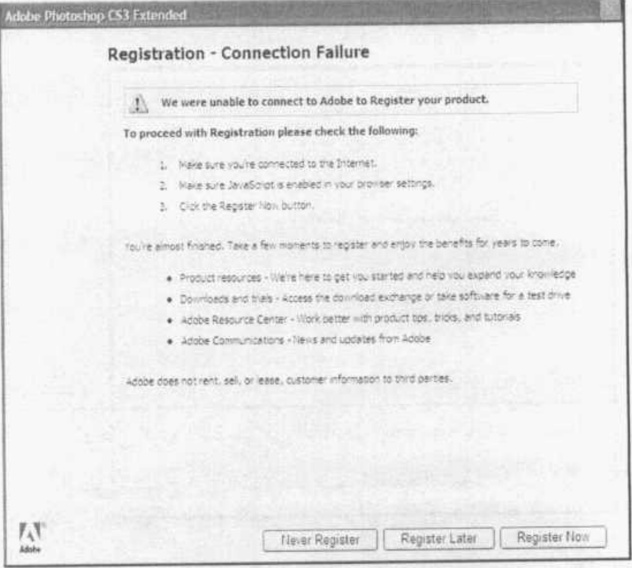


2. سيطلب منك البرنامج في البداية إدخال الرقم التسلسلي Serial Number الذي حصلت عليه عند شراءك البرنامج، وذلك عبر النافذة التالية :

3. قم بإدخال الرقم التسلسلى فى الخانات المخصصة بالنافذة السابقة، ثم اضغط على المفتاح < Next ولاحظ ظهور النافذة التالية :

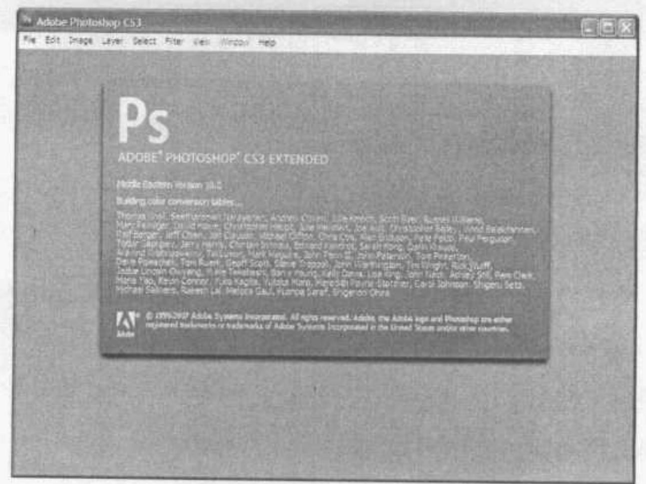
4. تطلب منك النافذة السابقة القيام بعملية تفعيل البرنامج، وعليه قم بذلك وفق الخطوات التى تخبرك بها شركة Adobe .

5. بعد اتمام عملية تفعيل البرنامج، ستلاحظ ظهور نافذة تسجيل المنتج، كما بالشكل التالى :

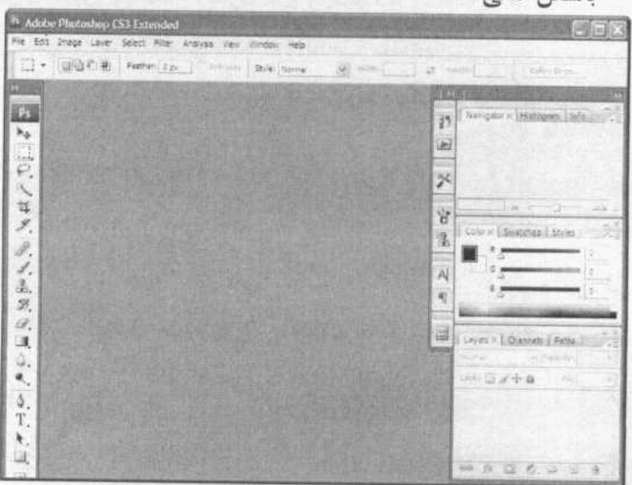


6. تساعدك عملية تسجيل المنتج Registration فى الحصول على أحدث الأخبار المتعلقة بالبرنامج، فإذا لم تكن مهتمًا بهذه العملية الاختيارية فقم بالنقر على المفتاح Never Register لكى لا تظهر لك نافذة التسجيل هذه فى كل مرة تقوم فيها بتشغيل البرنامج .

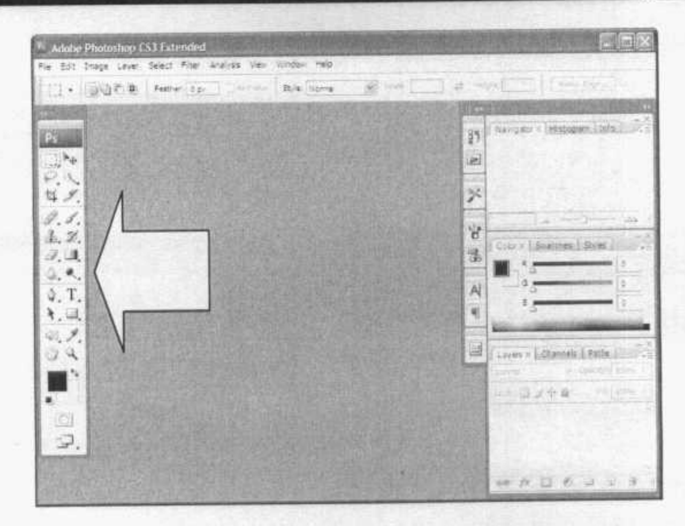
7. بعد الضغط على المفتاح Never Register بنافذة تسجيل المنتج السابقة، ستلاحظ قيام البرنامج فى البداية بتحميل الأدوات والخطوط والإعدادات الخاصة به كما بالشكل التالى :



8. انتظر بضع ثوان، لتبدو لك - فى نهاية الأمر - نافذة البرنامج الرئيسية كما بالشكل التالى :



9. اضغط على رمز المثلثين بأعلى صندوق الأدوات الموجود بيسار نافذة البرنامج الرئيسية، وذلك ليظهر صندوق الأدوات بالشكل المعتاد فى إصدارات البرنامج السابقة - لاحظ الشكل التالى :



التعرف على واجهة البرنامج ومساحة العمل

تتكون واجهة التطبيق Interface الخاصة ببرنامج Adobe Photoshop CS3 من مجموعة من الأجزاء المختلفة وفيما يلي استعراض لمكونات هذه الواجهة :

شريط العنوان Title Bar

Adobe Photoshop CS3 Extended

يحتوى هذا الشريط بجانبه الأيسر على اسم البرنامج، كما يحتوى بجانبه الأيمن على رموز التصغير Minimize والتكبير Maximize والإغلاق Close وهى المتعارف عليها فى كافة البرامج الأخرى .

شريط القوائم Menu Bar

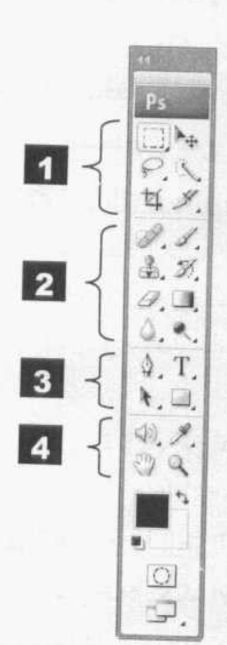
File Edit Image Layer Select Filter Analysis View Window Help

يحتوى هذا الشريط على مجموعة من القوائم الرئيسية، والتى تحتوى بدورها على كافة أوامر العمل الخاصة بالبرنامج .

شريط خيارات الأدوات Options Bar

يحتوى هذا الشريط على مجموعة من الخيارات الخاصة بأدوات البرنامج، والتى تظهر بصندوق الأدوات Toolbox، ولاحظ هنا أن هذا الشريط تتغير خياراته عند اختيار أى أداة جديدة من صندوق الأدوات Toolbox، أى أن لكل أداة موجودة بشريط الأدوات خيارات خاصة بها تظهر بشريط خيارات الأدوات Options Bar .

صندوق الأدوات Toolbox



يحتوى هذا الصندوق على مجموعة كبيرة من الأدوات الهامة، التى يحتاجها المصمم فى عمله، إضافة إلى بعض الخيارات الأخرى، مثل : خيارات التحكم فى لون الأمامية Foreground والخلفية Background وخيارات مشاهدة التصميم على الشاشة Screen Mode ... الخ، ونظرًا لكثرة عدد هذه الأدوات فقد قامت شركة Adobe منتجة البرنامج بوضع هذه الأدوات وتنظيمها فى صورة مجموعات، وذلك حتى لا تشغل حيزًا كبيرًا من مساحة العمل بالبرنامج، ولاحظ أنه عند الضغط على أحد الأدوات الظاهرة أمامك فى صندوق الأدوات، والتى يوجد بأسفلها مثلث صغير، فإن قائمة فرعية تظهر، بها بعض الأدوات الملحقة بهذه الأداة، وفيما يلى توضيح لأسماء ووظائف كافة الأدوات الموجودة بصندوق الأدوات Toolbox .

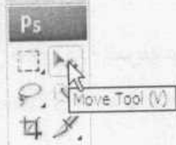
1 مجموعة أدوات التحديد والنقل والاقتصاص وتقسيم الصورة إلى شرائح .

2 مجموعة أدوات ترقيع الصور والتلوين والطلاء وضبط الألوان .

3 مجموعة أدوات إضافة النصوص والتعامل مع المسارات والأشكال .

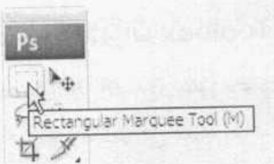
4 مجموعة أدوات القياس ومعاينة التصميم وإضافة التعليقات الكتابية والصوتية وأخذ العينات اللونية .

1-1 أداة التحريك Move Tool



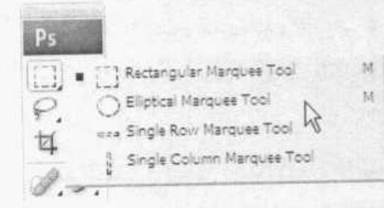
من خلال هذه الأداة تستطيع نقل أو تحريك أى جزء من الصورة، أو حتى الصورة بأكملها، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح V من لوحة المفاتيح .

2-1 أداة التحديد المستطيل Rectangular Marquee Tool



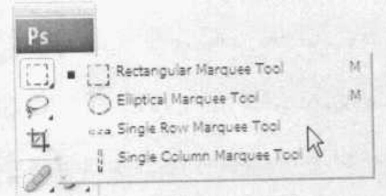
من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جزء من الصورة فى صيغة مستطيل أو مربع، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح M من لوحة المفاتيح .

2-2 أداة التحديد البيضاوى Elliptical Marquee Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جزء من الصورة فى صيغة شكل بيضاوى أو دائرى، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangular Marquee .

2-3 أداة تحديد الصف الواحد Single Row Marquee Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select صف واحد كامل من النقاط الضوئية Pixels المتجاورة أفقيًا بالصورة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangular Marquee .

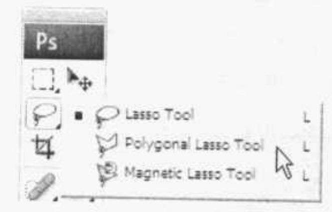
2-4 أداة تحديد العمود الواحد Single Column Marquee Tool

مـن خـلال هـذه الأداة تـستطيع تحديـد Select عمـود واحـد كامـل مـن النقـاط الضوئية Pixels المتجاورة رأسيًا بالصورة، ويمكنك استخدام هـذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangular Marquee .

3-1 أداة حبل التحديد الحر Lasso Tool

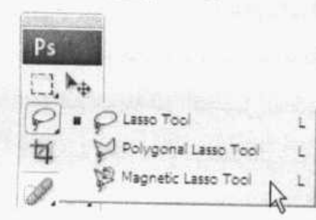
من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جزء من الصورة فى صيغة شكل حر غير منتظم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة أو بالضغط على مفتاح L من لوحة المفاتيح .

3-2 أداة حبل التحديد المضلع (المنتظم) Polygonal Lasso Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جزء من الصورة، فى صيغة شكل مضلع منتظم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Lasso Tool .

3-3 أداة حبل التحديد المغناطيسى Magnetic Lasso Tool

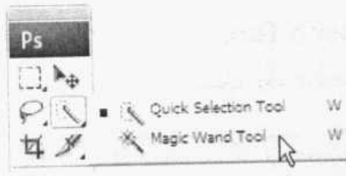


من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جـزء مـن الـصورة معتمـدًا علـى تبـاين الألـوان والاخـتلاف بـين النقــاط الـضوئية Pixels فــى المجموعة اللونية، ويمكنك استخدام هذه الأداة بـالنقر عليهـا مـرة واحـدة، وذلـك مـن قائمـة الأدوات الملحقة بالأداة Lasso Tool .

4-1 أداة التحديد السريع Quick Selection Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جزء من الصورة بطريقة سريعة، وذلك بالتحرك فوق الجزء المراد تحديده، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح W من لوحة المفاتيح .

4-2 أداة العصا السحرية Magic Wand Tool



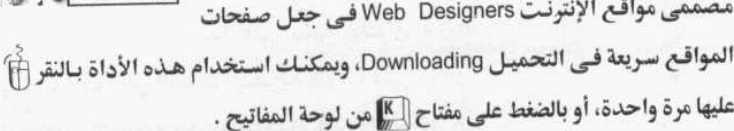
من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد Select أى جزء من الصورة معتمدًا على النطاق اللونى Toleranceويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Quick Selection Tool .

5-1 أداة الاقتصاص (الاقتطاع) Crop Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع اقتصاص أى جزء من الصورة، وحذف باقى الأجزاء المحيطة بهذا الجزء، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة أو بالضغط على مفتاح C من لوحة المفاتيح .

6-1 أداة الشرائح Slice Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع تقسيم الصورة أو التصميم إلى مجموعة من الشرائح أو القطع ذات القياسات المختلفة وهذا يفيد مصممى مواقع الإنترنت Web Designers فى جعل صفحات



المواقع سريعة فى التحميل Downloading، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح K من لوحة المفاتيح .

6-2 أداة تحديد الشرائح Slice Select Tool



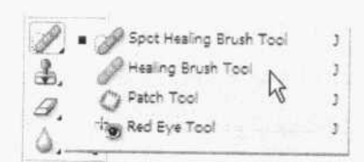
من خلال هذه الأداة تستطيع تحديد الشرائح التى قمت بإنشائها بواسطة الأداة السابقة وذلك لنقلها إلى موضع آخر أو تغيير قياسها، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Slice Tool .

7-1 أداة فرشاة معالجة البقع Spot Healing Brush Tool

Spot Healing Brush Tool (J)

من خلال هذه الأداة تستطيع معالجة البقع والأجزاء المعيبة بالصورة بشكل تلقائى بمجرد النقر عليها، وهى تعتمد على الحصول بشكل تلقائى على درجة لونية قريبة من منطقة الجزء المعيب أو البقعة، لتقوم بعد ذلك بملء هذا الجزء المعيب بنفس هذه الدرجة اللونية التى تم الحصول عليها، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح J من لوحة المفاتيح .

7-2 أداة فرشاة المعالجة Healing Brush Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع معالجة التجاعيد التى تظهر فى بعض الصور الشخصية، كذلك تستطيع تصحيح عيوب الصورة بوجه عام بشكل يدوى وهذه الأداة شبيهة بالأداة السابقة فى طريقة العمل، إلا أنها تعتبر أدق منها، فيما يتعلق بمعالجة التجاعيد وتصحيح العيوب بالأجزاء التى تحتوى على أكثر من لون، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Spot Healing Brush Tool .

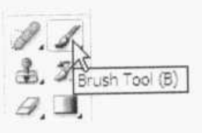
7-3 أداة الترقيع Patch Tool

مـن خـلال هـذه الأداة تـستطيع تحديـد Select جزء معيب من الصورة، في صيغة شكل حر غير منتظم، وذلك لترقيعه بجزء آخر سليم بالصورة، ويمكنـك اسـتخدام هـذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Spot Healing Brush Tool .

7-4 أداة استبدال لون العين الحمراء Red Eye Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع علاج ظهور اللون الأحمر في العين والناتج عن خطأ ببعض الصور الشخصية وتعتمد هذه الأداة على استبدال لون آخر مناسب للعين باللون الأحمر (غير المنطقي)، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Spot Healing Brush Tool .

8-1 أداة فرشاة الرسم Brush Tool



مـن خـلال هـذه الأداة تـستطيع طـلاء Painting أي جـزء مـن الصورة بأي لـون تختاره، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مـرة واحـدة، أو بالـضغط علـى مفتـاح B مـن لوحـة المفاتيح .

8-2 أداة القلم الرصاص Pencil Tool

مـن خـلال هـذه الأداة تـستطيع الرسـم الحر لأي شكل تريده باستخدام الماوس، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Brush Tool .

8-3 أداة استبدال اللون Color Replacement Tool

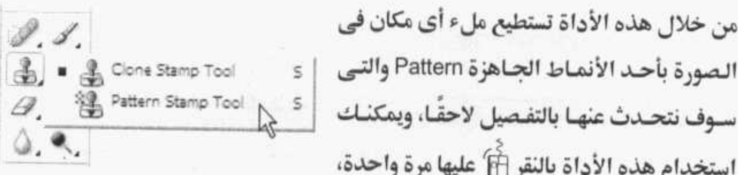
من خلال هذه الأداة تستطيع استبدال لون الصورة الرئيسى بلون أخر مع الحفاظ على الملامح الأساسية للصورة دون تغيير وكمثال لـذلك يمكنـك تحويـل أى صـورة رماديـة اللون إلى صورة ملونة، دون العبث بمحتوياتها الأساسية، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Brush Tool .

9-1 أداة ختم الاستنساخ Clone Stamp Tool



من خلال هـذه الأداة تـستطيع استنساخ أى جزء من الصورة وملء مكان آخر من الصورة به، ويمكنك استخدام هـذه الأداة بالنقر عليها مرة واحـدة، أو بالـضغط علـى مفتـاح S من لوحة المفاتيح .

9-2 أداة ختم الأنماط Pattern Stamp Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع ملء أى مكان فى الـصورة بأحـد الأنمـاط الجـاهزة Pattern والتـى سـوف نتحـدث عنهـا بالتفـصيل لاحقًا، ويمكنـك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Clone Stamp Tool .

10-1 أداة فرشاة التراجع عن التعديلات History Brush Tool

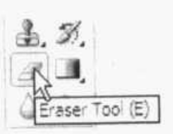


مـن خـلال هـذه الأداة تـستطيع التراجـع عـن التعـديلات التـى أجريتهـا مـن قبـل علـى الـصورة لتظهـر لـك بحالتهـا الأصلية قبل التعديلات، ويمكنـك استخدام هـذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح Y من لوحة المفاتيح .

10-2 أداة فرشاة إضافة التأثيرات الفنية Art History Brush Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع إضافة أحد التأثيرات الفنية الجاهزة على أى جزء من الصورة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة History Brush Tool .

11-1 أداة الممحاة Eraser Tool

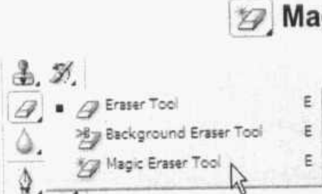


من خلال هذه الأداة تستطيع محو أى جزء من الصورة ليظهر مكانه اللون المختار فى مربع Background color بصندوق الأدوات، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح E من لوحة المفاتيح .

11-2 أداة ممحاة الخلفية Background Eraser Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع محو أى جزء من خلفية الصورة Background وجعله شفافًا Transparent، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Eraser Tool .

11-3 أداة الممحاة السحرية Magic Eraser Tool

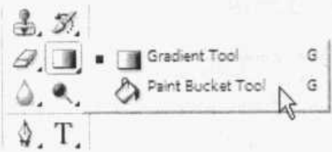


من خلال هذه الأداة تستطيع محو أى جزء من خلفية الصورة Background وجعله شفافًا Transparent وذلك اعتمادًا على النطاق اللونى Tolerance وستجد أن طريقة عمل هذه الأداة تشبه طريقة عمل أداة العصا السحرية Magic Wand، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Eraser Tool .

12-1 أداة التدرج اللونى Gradient Tool

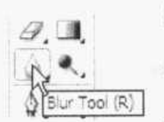
من خلال هذه الأداة تستطيع ملء أى جزء من الصورة بتدرج لونى مكون من لونين أو أكثر، وذلك استنادًا إلى الألوان التى تقوم بتحديدها، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح G من لوحة المفاتيح .

12-2 أداة وعاء الطلاء Paint Bucket Tool



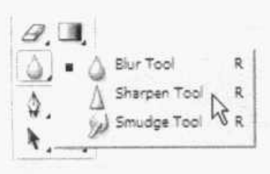
من خلال هذه الأداة تستطيع طلاء أو ملء أى منطقة تم تحديدها من الصورة، وذلك بلون معين، أو بأحد الأنماط الجاهزة Pattern، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Gradient Tool .

13-1 أداة التمويه Blur Tool



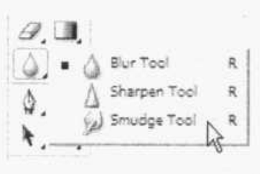
من خلال هذه الأداة تستطيع إزالة أى تشوه فى أى منطقة من الصورة وذلك عن طريق تمويه الألوان الموجودة بهذه المنطقة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح R من لوحة المفاتيح .

13-2 أداة زيادة حدة الألوان Sharpen Tool



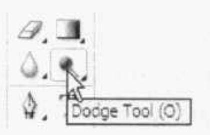
من خلال هذه الأداة تستطيع زيادة حدة الألوان فى جزء معين من الصورة، وذلك بهدف زيادة درجة وضوحه، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Blur Tool .

13-3 أداة تلطيط وتسييل الألوان Smudge Tool



مـن خـلال هـذه الأداة تـستطيع تـسييل وخـلـط الألـوان القريبة من بعض بجزء معين من الصورة، وذلك لإخفاء أى أثـر أو عيـب موجـود فـى هـذا الجـزء مـن الـصورة، ويمكنـك اسـتخدام هـذه الأداة بـالنقر عليهـا مـرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Blur Tool .

14-1 أداة تفتيح الألوان Dodge Tool



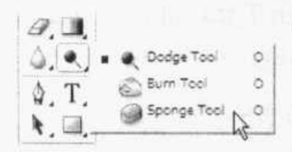
من خلال هذه الأداة تستطيع تفتيح الألـوان فـى أى جزء من الـصورة، ويمكنـك اسـتخدام هـذه الأداة بـالنقر عليها مـرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح O من لوحة المفاتيح .

14-2 أداة تغميق الألوان Burn Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع تغميق الألوان لأى جزء مـن الـصورة وهـذه الأداة تـؤدى عكس وظيفـة الأداة السابقة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Dodge Tool .

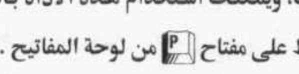


14-3 أداة التحكم فى درجة تشبع الألوان Sponge Tool



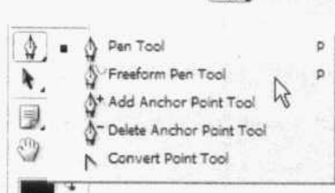
من خلال هذه الأداة تستطيع التحكم فـى درجـة تـشبع الألوان من حيث الزيادة أو النقصان، وذلك لأى جزء من الصورة، ويمكنك استخدام هـذه الأداة بـالنقر عليها مـرة واحـدة، وذلـك مـن قائمـة الأدوات الملحقـة بالأداة Dodge Tool .

15-1 أداة رسم المسارات Pen Tool



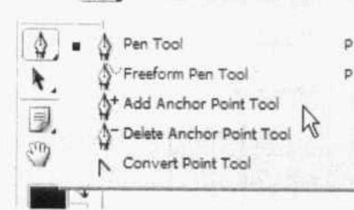
من خلال هذه الأداة تستطيع رسم أى مسار Path على لوحة العمل ويتكون المسار من عدد من النقاط Points تمكننا – فيما بعد – من تعديل شكله إذا أردنا ذلك، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح P من لوحة المفاتيح .

15-2 أداة رسم المسارات الحرة Freeform Pen Tool



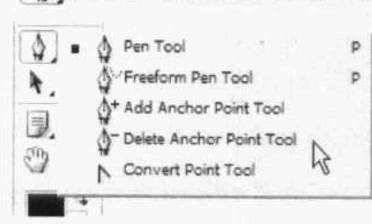
من خلال هذه الأداة تستطيع رسم أى مسار حر على لوحة العمل، ويكون المسار دون نقاط Points عند رسمك إياه، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Pen Tool .

15-3 أداة إضافة النقاط على المسارات Add Anchor Point Tool



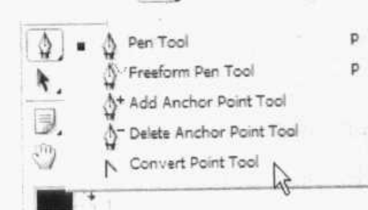
من خلال هذه الأداة تستطيع إضافة نقطة Point جديدة على المسار الذى قمت برسمه من قبل، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Pen Tool .

15-4 أداة حذف النقاط من على المسارات Delete Anchor Point Tool



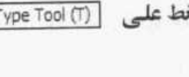
من خلال هذه الأداة تستطيع حذف نقطة Point من على المسار الذى قمت برسمه من قبل، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Pen Tool .

15-5 أداة تحويل النقاط على المسارات Convert Point Tool



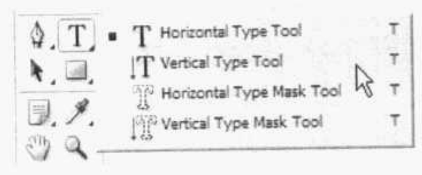
من خلال هذه الأداة تستطيع تحويل أي نقطة على المسار لتتناسب مع الشكل العام المطلوب للمسار، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Pen Tool .

16-1 أداة الكتابة الأفقية Horizontal Type Tool



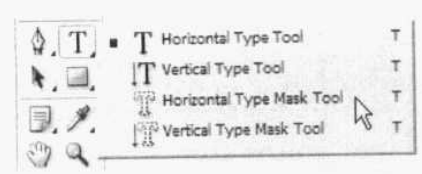
من خلال هذه الأداة تستطيع الكتابة بشكل أفقي، وإضافة أي نص تريده إلى التصميم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح T من لوحة المفاتيح .

16-2 أداة الكتابة الرأسية Vertical Type Tool



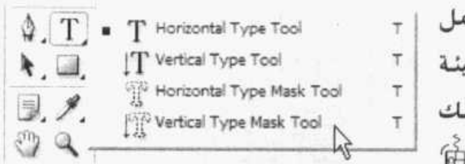
من خلال هذه الأداة تستطيع الكتابة بشكل رأسي، وإضافة أي نص تريده إلى التصميم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Horizontal Type Tool .

16-3 أداة قناع الكتابة الأفقية Horizontal Type Mask Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع عمل قناع تحديد Selection على هيئة نص مكتوب أفقيًا، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Horizontal Type Tool .

16-4 أداة قناع الكتابة الرأسية Vertical Type Mask Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع عمل قناع تحديد Selection على هيئة نص مكتوب رأسيًا، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Horizontal Type Tool .

17-1 أداة تحريك المسار Path Selection Tool



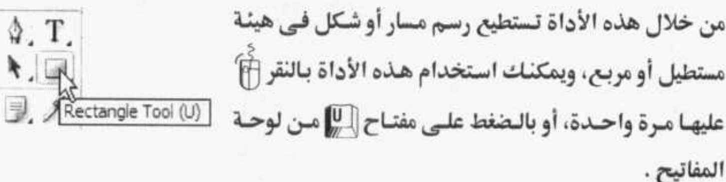
من خلال هذه الأداة تستطيع تحريك أى مسار قمت بإنشائه من قبل، وذلك بالنقر عليه، والسحب إلى المكان المراد، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح A من لوحة المفاتيح .

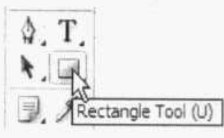
17-2 أداة تعديل شكل المسار Direct Selection Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع تعديل شكل أى مسار قمت بإنشائه من قبل، وذلك بالنقر على أى ركن من أركانه والسحب إلى أى موضع تريده، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Path Selection Tool .

18-1 أداة رسم المستطيلات Rectangle Tool



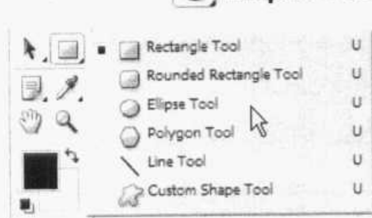


من خلال هذه الأداة تستطيع رسم مسار أو شكل فى هيئة مستطيل أو مربع، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح U من لوحة المفاتيح .

18-2 أداة رسم المستطيلات ناعمة الحواف Rounded Rectangle Tool

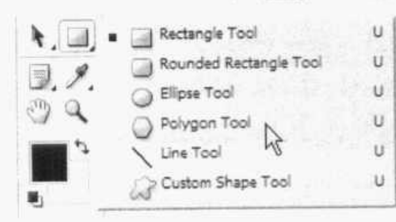
من خلال هذه الأداة تستطيع رسم مسار أو شكل في هيئة مستطيل أو مربع ذي حواف ناعمة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangle Tool .

18-3 أداة رسم الدوائر والأشكال البيضاوية Ellipse Tool



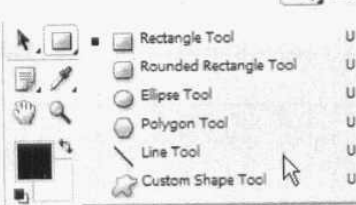
من خلال هذه الأداة تستطيع رسم مسار أو شكل في هيئة دائرة أو شكل بيضاوي، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangle Tool .

18-4 أداة رسم الأشكال المضلعة Polygon Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع رسم مسار أو شكل في هيئة مضلع منتظم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangle Tool .

18-5 أداة رسم الخطوط المستقيمة Line Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع رسم مسار أو شكل في هيئة خطوط مستقيمة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangle Tool .

18-6 أداة رسم الأشكال المخصصة Custom Shape Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع رسم مسار أو شكل جاهز عن طريق اختيار أحد الأشكال المخصصة الجاهزة التى يوفرها البرنامج، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Rectangle Tool .

19-1 أداة الملاحظات Notes Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع وضع ملاحظات كتابية فى أى مكان من التصميم، وذلك لتُذكرك بشيء معين تريد تنفيذه على هذا المكان لاحقًا، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح N من لوحة المفاتيح .



19-2 أداة التعليق الصوتى Audio Annotation Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع وضع تعليق صوتى باستخدام المايكروفون فى أى مكان من التصميم، وذلك لتنبه زملاءك المصممين – أثناء غيابك – بشيء معين يخص التصميم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Notes Tool .

20-1 أداة القطارة اللونية Eyedropper Tool

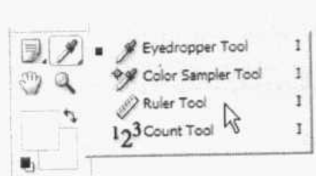


من خلال هذه الأداة تستطيع أخذ عينة لونية من أى نقطة ضوئية Pixel بالصورة تقوم الأداة بالوقوف عليها، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح I من لوحة المفاتيح .

20-2 أداة عينات الألوان Color Sampler Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع أخذ عدة عينات لونية ومعرفة نسب الألوان بكل عينة، وفق الأنظمة اللونية المختلفة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Eyedropper Tool .

20-3 أداة القياس Ruler Tool

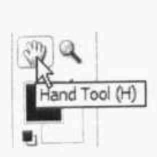


من خلال هذه الأداة تستطيع قياس المسافات والزوايا بين المواقع المختلفة فى التصميم وذلك لزيادة دقة العمل، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Eyedropper Tool .

20-4 أداة العد Count Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع عد المواضع التى تختارها بالصورة، وذلك بوضع علامات إرشادية مرقمة فى المواضع المختارة بالصورة، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، وذلك من قائمة الأدوات الملحقة بالأداة Eyedropper Tool .

21-1 أداة اليد Hand Tool



من خلال هذه الأداة تستطيع التحرك داخل التصميم ومشاهدة الأجزاء غير الظاهرة منه، وذلك عندما تكون أشرطة التمرير الرأسية والأفقية فى حالة نشطة داخل النافذة المخصصة لعرض التصميم، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح H من لوحة المفاتيح .

22-1 أداة العدسة Zoom Tool

من خلال هذه الأداة تستطيع تكبير أو تصغير أى منطقة داخل التصميم، من حيث مجال الرؤية، لتشاهدها بالشكل الذى يتراءى لك، ويمكنك استخدام هذه الأداة بالنقر عليها مرة واحدة، أو بالضغط على مفتاح Z من لوحة المفاتيح .

الألواح Palettes

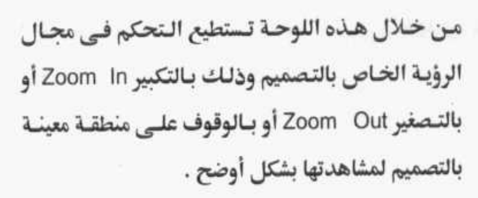


يحتوى برنامج Adobe Photoshop 10 CS3 بالجهة اليمنى بواجهة الاستخدام الخاصة به على مجموعة من النوافذ الصغيرة والتى يطلق عليها الألواح Palettes وهذه النوافذ الصغيرة (الألواح) يعتمد عليها المصمم Designer فى أداء عمله، إذ أن لكل لوحة من الألواح مجموعة من الوظائف الحيوية تخصها عن غيرها من الألواح وسوف نتعرف على أسماء ووظائف كافة الألواح التى يوفرها برنامجنا Photoshop فى إصداره التاسع وذلك من خلال جزء تالٍ .

ولاحظ عزيزى القارئ أنه عند تشغيل البرنامج فى وضعه الافتراضى فإن البرنامج يظهر لك بجهته اليمنى 9 ألواح فقط من إجمالى 20 لوحة هى عدد الألواح المتوفرة بالبرنامج، وتستطيع إظهار المزيد من الألواح المخفية وذلك بالنقر مرة واحدة على اسم أى لوحة بقائمة Window بأعلى نافذة البرنامج .

وسوف نستعرض الآن أسماء ووظائف كافة الألواح التى يوفرها البرنامج وذلك من خلال الجزء التالى :

اللوحة Navigator



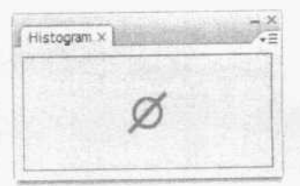


من خلال هذه اللوحة تستطيع التحكم فى مجال الرؤية الخاص بالتصميم وذلك بالتكبير Zoom In أو بالتصغير Zoom Out أو بالوقوف على منطقة معينة بالتصميم لمشاهدتها بشكل أوضح .

اللوحة Info

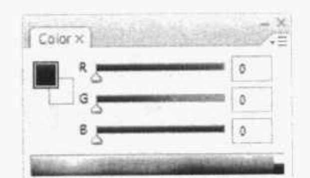
من خلال هذه اللوحة تستطيع الحصول على معلومات تُعرفك بنسب مزج الألوان فى الأنظمة اللونية المختلفة وكذلك الحصول على معلومات القياس للمسافات والزوايا بين المواقع المختلفة بالتصميم .

اللوحة Histogram



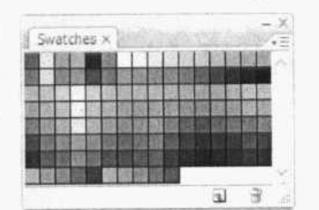
من خلال هذه اللوحة تستطيع الحصول على معلومات عن توزيع النقاط الضوئية Pixels بالصورة وذلك من خلال الرسم البيانى الذى يظهر أمامك بإطار اللوحة .

اللوحة Color



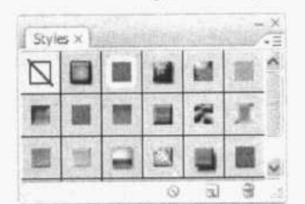
من خلال هذه اللوحة تستطيع اختيار اللون الخاص بمربع Foreground Color وكذلك اللون الخاص بمربع Background Color وذلك بشكل دقيق، اعتمادًا على نسب مزج الألوان في الأنظمة اللونية .

اللوحة Swatches



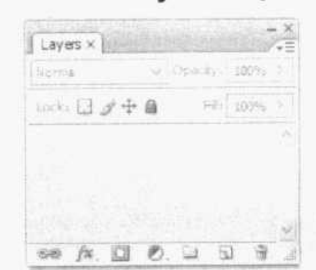
من خلال هذه اللوحة تستطيع اختيار اللون الخاص بمربع Foreground Color وذلك من خلال النماذج اللونية الجاهزة التي توفرها لك اللوحة .

اللوحة Styles



من خلال هذه اللوحة تستطيع اختيار أحد التأثيرات الجاهزة المتوفرة باللوحة، لتتم إضافتها للنصوص والأشكال والصور .

اللوحة Layers



من خلال هذه اللوحة تستطيع التحكم بالطبقات Layers المكونة للتصميم، من حيث الإضافة والحذف والترتيب والإخفاء والإظهار وزيادة الشفافية وإضافة الأقنعة والمؤثرات المختلفة للطبقات ... الخ .

اللوحة Channels



من خلال هذه اللوحة تستطيع التعامل مع القنوات اللونية Channels Color وفق الأنظمة اللونية الشهيرة كنظام CMYK ونظام RGB ... الخ .

اللوحة Paths



من خلال هذه اللوحة تستطيع التعامل مع المسارات Paths التى قمت بإنشائها داخل التصميم، حيث تمكنك اللوحة من تحويل المسار Path إلى تحديد Selection، كذلك تمكنك من إنشاء مسار جديد أو حذف مسار حالى، إضافة إلى المهام الأخرى المتعلقة بالمسارات Paths .

اللوحة History



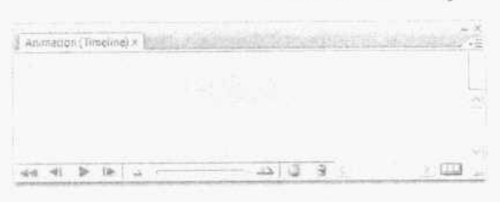
من خلال هذه اللوحة تستطيع التراجع عن خطوات العمل التى قمت بها فى التصميم، حيث تحتفظ اللوحة فى وضعها الافتراضى بـ 20 خطوة، مرتبة من الأحدث إلى الأقدم .

اللوحة Actions



مـن خـلال هـذه اللوحـة تـستطيع تـسجيل Record مجموعـة مـن الإجـراءات أو العمليـات الخاصـة، ليـتم تطبيقها فيما بعد على أكثر من صورة دفعة واحدة .

اللوحة Animation



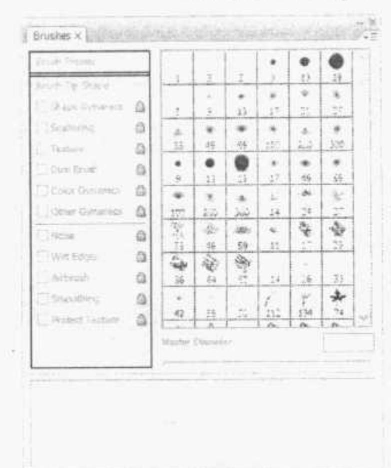
مـن خـلال هـذه اللوحـة تستطيع إنشاء صـورة متحركـة GIF باستخدام مجموعـة مـن الصور الثابتة، يتم ترتيبها وفق إطار زمني، لتُكوِّن بذلك حزمة من المشاهد المتعاقبة .

اللوحة Measurement Log



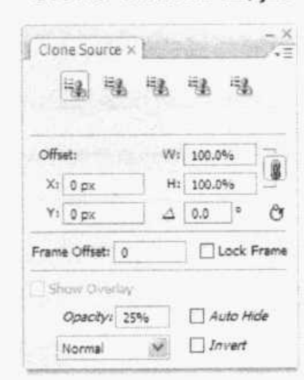
مـن خـلال هـذه اللوحـة تـستطيع تـسجيل Record القياسـات التـي قمـت بهـا بالتـصميم باسـتخدام أداة القياس Ruler Tool .

اللوحة Brushes



مـن خـلال هـذه اللوحـة تـستطيع اختيـار شـكل الفرشـاة التـى تـود اسـتخدامها فـى التصميم، كـذلك تـستطيع ضبط الكثير من الخيـارات المتعلقـة بـالفرش Brushes مثـل مستوى التشويش Noise وخيارات ديناميكا الـشكل Shape Dynamics وديناميكـا اللون Color Dynamics ... الخ .

اللوحة Clone Source



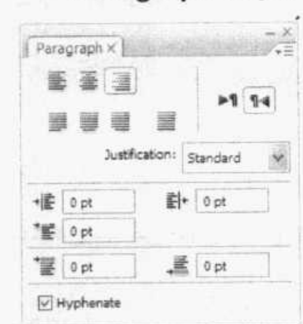
من خلال هذه اللوحة يمكنك التحديد بدقة لمساحة وزاوية الاستنساخ الذى تقوم به باستخدام أى من أدوات الاستنساخ الموجودة بصندوق الأدوات مثل أداة ختم الاستنساخ Clone Stamp Tool ، أيضًا يمكنك من خلال اللوحة التحكم بطريقة معاينة الاستنساخ بالتصميم .

اللوحة Character



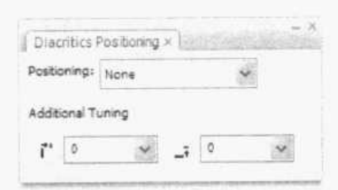
من خلال هذه اللوحة يمكنك تعديل نوع وحجم ولون الخط Font المستخدم مع النصوص، كذلك يمكنك ضبط المسافات بين الأحرف والسطور، إضافة إلى ذلك يمكنك تحويل الأرقام إلى الصيغ المختلفة مثل الصيغة العربية 123 أو الصيغة الهندية ٣٢١ ... الخ .

اللوحة Paragraph



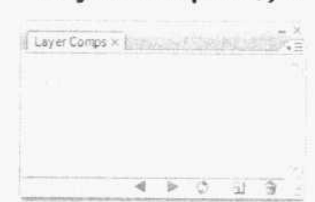
من خلال هذه اللوحة يمكنك ضبط الفقرات النصية داخل التصميم بأسلوب راقٍ ومميز، حيث تحتوى هذه اللوحة على كافة الخيارات الهامة للوصول إلى تنسيق جيد للفقرات داخل التصميم .

اللوحة Diacritics Positioning



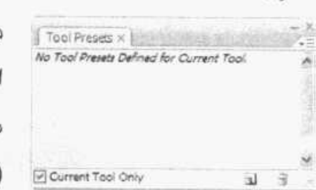
من خلال هذه اللوحة يمكنك تقريب أو إبعاد علامات التشكيل أفقيًا أو رأسيًا عن الحروف العربية المكتوب بها النص، حيث تُمكنك اللوحة من ضبط المسافة بين الحرف وعلامة التشكيل الموضوعة عليه ضبطًا دقيقًا .

اللوحة Layer Comps



من خلال هذه اللوحة تستطيع عرض طبقات التصميم فى أوضاع وحالات مختلفة، ليراها العميل ويختار أنسبها له .

اللوحة Tool Presets

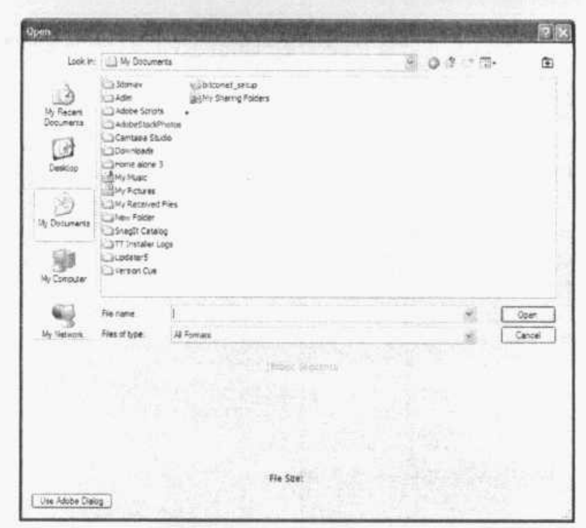


من خلال هذه اللوحة تستطيع إدارة التجهيزات المسبقة Presets للأدوات Tools المتاح لها ذلك، مثل أداة فرشاة الرسم Brush Tool وأداة الاقتصاص (الاقتطاع) Crop Tool ... الخ .

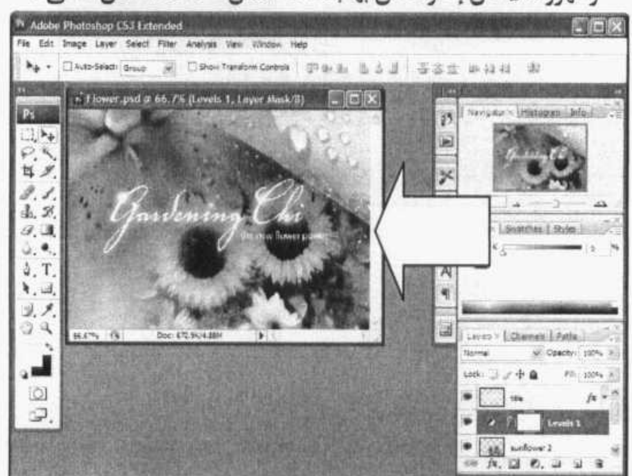
فتح واستدعاء صورة مخزنة بجهازك

يمكنك فتح واستدعاء أى صورة مخزنة بجهازك، والتعامل معها من خلال برنامج Adobe Photoshop وذلك يتم وفق الخطوات التالية :

1. قم بالتوجه إلى قائمة File بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .
2. اختر الخيار Open ولاحظ ظهور المستطيل الحوارى التالى :



3. قم باستعراض ملفات الصور الموجودة بجهازك، لكى تصل إلى الصورة المطلوبة، ثم اضغط مفتاح Open بالمستطيل الحوارى السابق ليتم استدعاء الصورة وظهورها داخل إطار خاص بها بمساحة العمل – لاحظ الشكل التالى :



ملحوظة : يوفر لك برنامج Adobe Photoshop CS3 مجموعة من التصميمات والصور الجاهزة لكى تقوم بالتدرب عليها، ويُمكن الوصول إلى المجلد الذى يحتوى على هذه التصميمات والصور الجاهزة، وذلك من خلال اتباع المسار التالى :

C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Samples

يرمز إلى القسم المثبت عليه نظام التشغيل Windows XP



المهارة الثانية

التحديد

Selection

نتناول فى هذه المهارة :

- ما هو التحديد Selection ؟
- تحديد جزء من الصورة فى هيئة مستطيل أو مربع .
- تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل بيضاوى أو دائرة .
- تحديد صف كامل من النقاط الضوئية المتجاورة أفقيًا .
- تحديد عمود كامل من النقاط الضوئية المتجاورة رأسيًا .
- تحديد جزء حر غير منتظم من الصورة .
- تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل مضلع منتظم .
- تحديد جزء من الصورة اعتمادًا على تباين الألوان .
- تحديد جزء من الصورة اعتمادًا على النطاق اللونى .
- نقل التحديد من موقعه الحالى إلى موقع آخر بالصورة .
- تعديل التحديد الحالى .

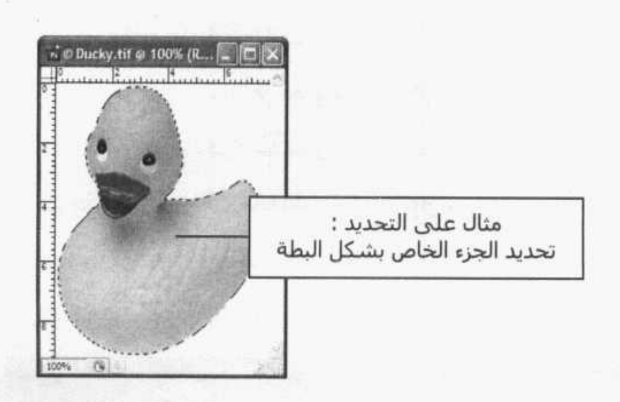
والعديد من الموضوعات الأخرى ..

ما هو التحديد Selection ؟

يمكننا تعريف التحديد Selection داخل برنامج Adobe Photoshop على أنه اختيار لجزء من التصميم أو الصورة ليتم تنفيذ إجراء معين عليه مثل : نسخ الجزء المحدد أو نقله إلى مكان آخر بالتصميم، أو ملئه بلون أو تأثير معين، أو محوه من التصميم ... الخ .

جدير بالذكر أن التحديد Selection يعتمد بشكل أساسي على إمساك المصمم للماوس بشكل جيد، والتحرك بحرص شديد داخل التصميم حتى يتم تحديد المنطقة المطلوبة بدقة ومهارة .

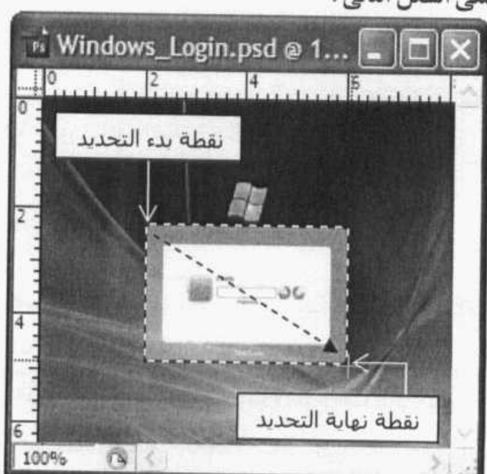
ويتبقى لنا أن نقول إن استخدام خطوط الإرشاد Guide Lines أثناء عملية التحديد يلعب دورًا هامًا في دقة التحديد المطلوب، حيث تتميز خطوط الإرشاد Guide Lines بوجود خاصية القفز Snap التي تعمل على التصاق خطوط التحديد بخطوط الإرشاد القريبة منها، وبهذا نضمن ألا يخرج التحديد عن الموقع المراد تحديده بدقة داخل التصميم .



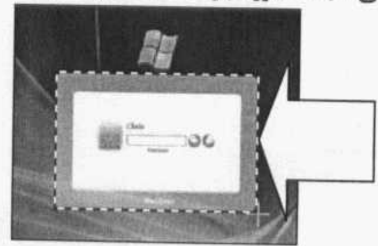
تحديد جزء من الصورة فى هيئة مستطيل أو مربع

تستطيع تحديد Select جزء من الصورة فى هيئة مستطيل أو مربع وذلك من خلال الخطوات التالية :

1. انقر فوق أداة التحديد المستطيل Rectangular Marquee Tool بصندوق الأدوات، وذلك لتجعلها هى الأداة النشطة حاليًا .
2. قم بالتوجه بمؤشر الماوس إلى نقطة بدء التحديد المطلوبة داخل الصورة، ثم اضغط مع الاستمرار بالضغط على نقطة بدء التحديد، وبعد ذلك قم بالسحب Drag بأى اتجاه تريده حتى تصل إلى نقطة نهاية التحديد المطلوبة – تابع معى الشكل التالى :

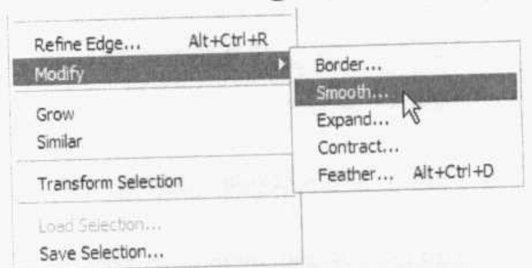


3. لاحظ فى النهاية ظهور الجزء الذى قمت بتحديده كما بالشكل التالى :

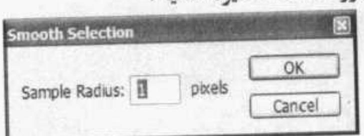


هذا ويمكنك جعل التحديد السابق الذى قمت به، فى هيئة مستطيل أو مربع ذى زوايا ناعمة، وذلك وفق الخطوات التالية :

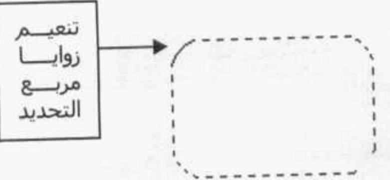
1. حافظ على التحديد السابق الذى قمت به .
2. توجه إلى القائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية وقم بالوقوف بمؤشر الماوس على الخيار Modify ولاحظ ظهور قائمة فرعية، اختر منها الخيار ...Smooth – لاحظ الشكل التالى :



3. ستلاحظ ظهور النافذة الصغيرة التالية :



4. اكتب قيمة لا تقل عن (1 pixels) ولا تزيد على (100 pixels) فى الخانة المخصصة بالنافذة السابقة .
5. تختص القيمة التى ستقوم بكتابتها بزيادة مقدار التنعيم لزوايا مربع التحديد .
6. اكتب – على سبيل المثال – بالخانة السابقة القيمة : (12 pixels) ثم اضغط مفتاح OK ولاحظ ظهور التحديد بهيئته الجديدة ذات الزوايا الناعمة – تابع الشكل التالى :

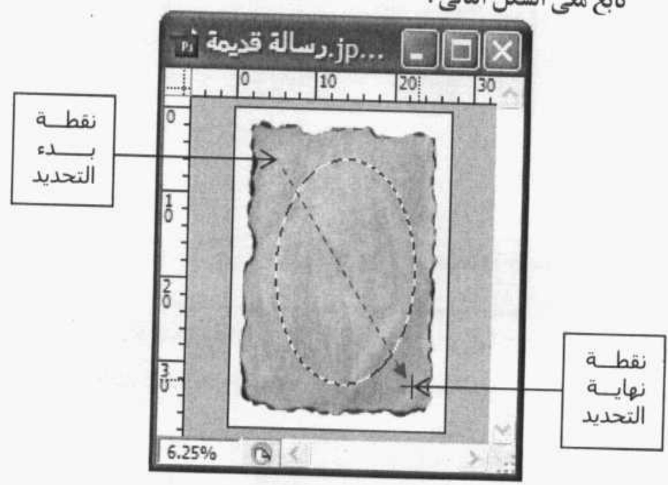


> **ملحوظة** : عند قيامك بتحديد جزء مربع من الصورة، يمكنك جعل أضلاع مربع التحديد متساوية، وذلك بالضغط على مفتاح SHIFT أثناء عملية السحب Drag من نقطة بدء التحديد إلى نقطة نهاية التحديد .

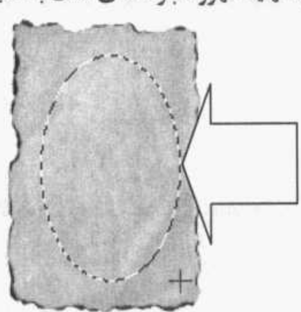
تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل بيضاوى أو دائرة

تعلمنا فى الفقرة السابقة كيفية تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل مستطيل أو مربع، أما فى هذه الفقرة فسوف نتعلم كيفية تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل بيضاوى أو دائرة، وللقيام بذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. اختر أداة التحديد البيضاوى Elliptical Marquee Tool من صندوق الأدوات، وذلك لتجعلها هى الأداة النشطة حاليًا .
2. قم بالتوجه بمؤشر الماوس إلى نقطة بدء التحديد المطلوبة داخل الصورة، ثم اضغط مع الاستمرار بالضغط على نقطة بدء التحديد، وبعد ذلك قم بالسحب Drag بالاتجاه المراد حتى تصل إلى نقطة نهاية التحديد المطلوبة – تابع معى الشكل التالى :



3. لاحظ فى النهاية ظهور الجزء الذى قمت بتحديده كما بالشكل التالى :



هذا ومن الشكل السابق ستلاحظ أننا قمنا بتحديد جزء عشوائى من الصورة فى هيئة شكل بيضاوى، ولكى نقوم بتحديد جزء مراد من الصورة بدقة فى هيئة دائرة منتظمة علينا بتنفيذ الخطوات التالية :

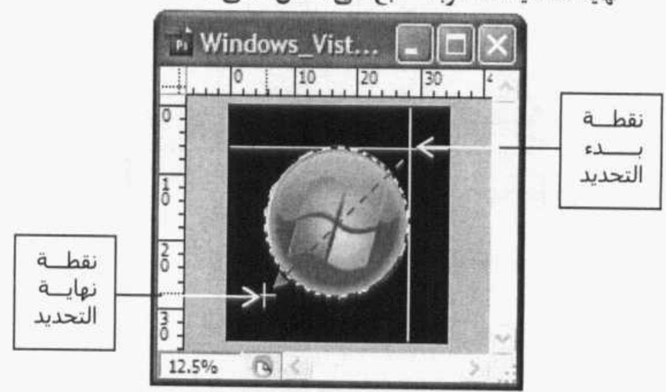
1. قم بوضع خطى إرشاد متعامدين، وذلك على حواف الجزء الدائرى المراد تحديده بدقة – لاحظ معى الشكل التالى :



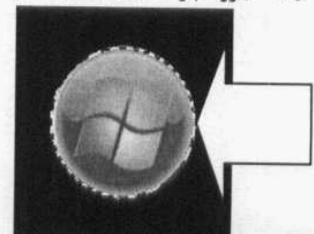
2. اختر أداة التحديد البيضاوى Elliptical Marquee Tool من صندوق الأدوات، ثم قم بالتوجه بمؤشر الماوس إلى نقطة تقاطع خطى الإرشاد أحدهما بالآخر .



3. اضغط مع الاستمرار بالضغط على نقطة تقاطع خطى الإرشاد (بدء التحديد)، وبعد ذلك قم بالسحب Drag بالاتجاه المراد حتى تصل إلى نقطة نهاية التحديد المطلوبة – تابع معى الشكل التالى :



4. قم بإلغاء خطى الإرشاد فلم نعد فى حاجة إليهما الآن .
5. لاحظ فى النهاية ظهور الجزء الذى قمت بتحديده كما بالشكل التالى :



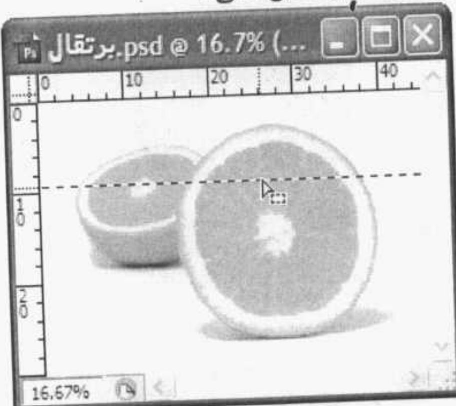
تحديد صف كامل من النقاط الضوئية المتجاورة أفقياً

يمكنك تحديد صف كامل من النقاط الضوئية المتجاورة أفقيًا، وذلك من خلال إتباعك الخطوات التالية :

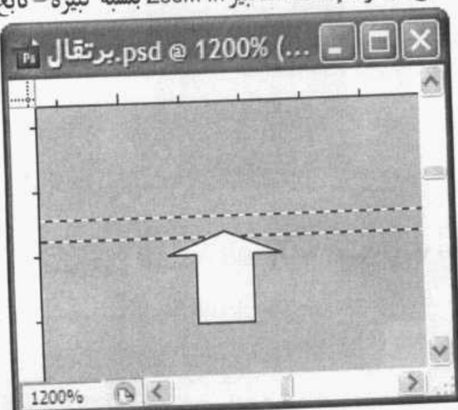
1. قم باختيار أداة تحديد الصف الواحد Single Row Marquee Tool وذلك من صندوق الأدوات .

2. توجه بمؤشر الماوس إلى داخل الصورة، وقم بالنقر مرة واحدة على المكان الذى تريد وضع صف التحديد به .

3. ستلاحظ ظهور التحديد داخل الصورة فى هيئة صف واحد من النقاط الضوئية المتجاورة أفقيًا – تابع الشكل التالى :



لاحظ أنه قد تم تحديد صف واحد من النقاط الضوئية المتجاورة أفقيًا، ولكنك لن تستطيع أن تراه إلا عند التكبير Zoom In بنسبة كبيرة – تابع الشكل التالى :

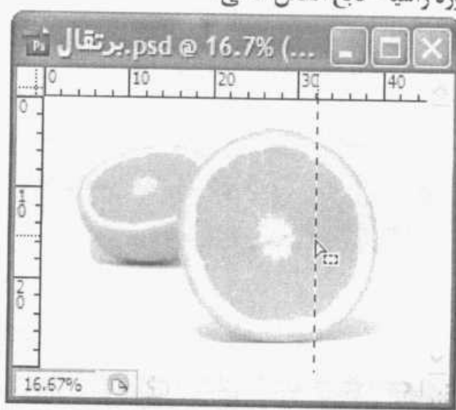


ملحوظة : يمكنك إنشاء أكثر من صف في وقت واحد، وذلك من خلال الضغط المستمر على المفتاح SHIFT ثم النقر عدة مرات بأماكن مختلفة بالصورة لإنشاء عدة صفوف متجاورة، ولكى تشاهد الصفوف التى قمت بإنشائها عليك بتكبير الصورة Zoom In إلى نسبة كبيرة تسمح لك برؤية الصفوف التى تم إنشاؤها .

تحديد عمود كامل من النقاط الضوئية المتجاورة رأسياً

يمكنك تحديد عمود كامل من النقاط الضوئية المتجاورة رأسيًا، وذلك من خلال إتباعك للخطوات التالية :

1. قم باختيار أداة تحديد العمود الواحد Single Column Marquee Tool وذلك من صندوق الأدوات .
2. توجه بمؤشر الماوس إلى داخل الصورة، وقم بالنقر مرة واحدة على المكان الذى تريد وضع عمود التحديد به .
3. ستلاحظ ظهور التحديد داخل الصورة فى هيئة عمود واحد من النقاط الضوئية المتجاورة رأسيًا – تابع الشكل التالى :



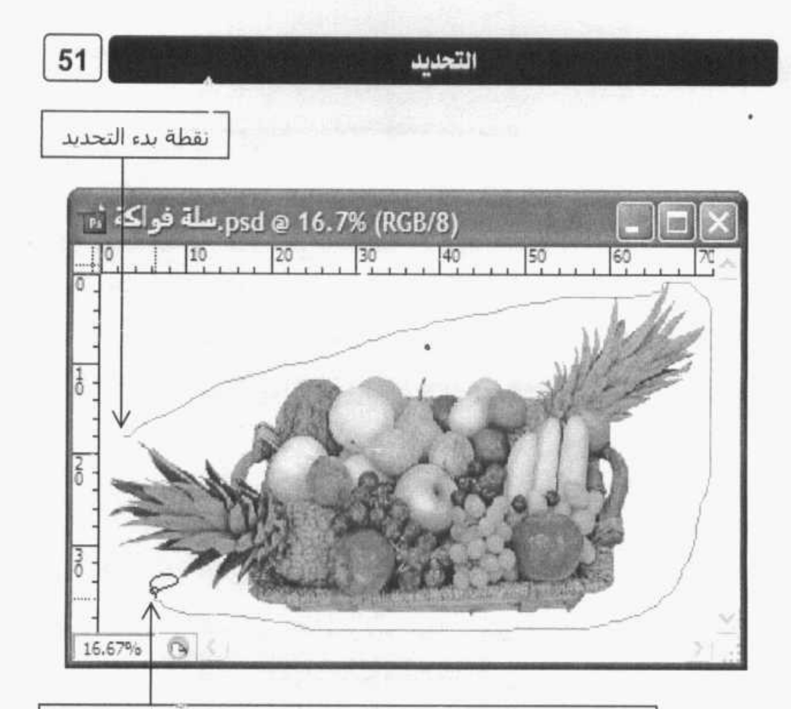
لاحظ أنه قد تم تحديد عمود واحد من النقاط الضوئية المتجاورة رأسيًا، ولكنك لن تستطيع أن تراه إلا عند التكبير Zoom In بنسبة كبيرة – تابع الشكل التالى :

ملحوظة : يمكنك إنشاء أكثر من عمود فى وقت واحد، وذلك من خلال الضغط المستمر على المفتاح SHIFT ثم النقر عدة مرات بأماكن مختلفة بالصورة لإنشاء عدة أعمدة متجاورة، ولكى تشاهد الأعمدة التى قمت بإنشائها عليك بتكبير الصورة Zoom In إلى نسبة كبيرة تسمح لك برؤية الأعمدة التى تم إنشائها .

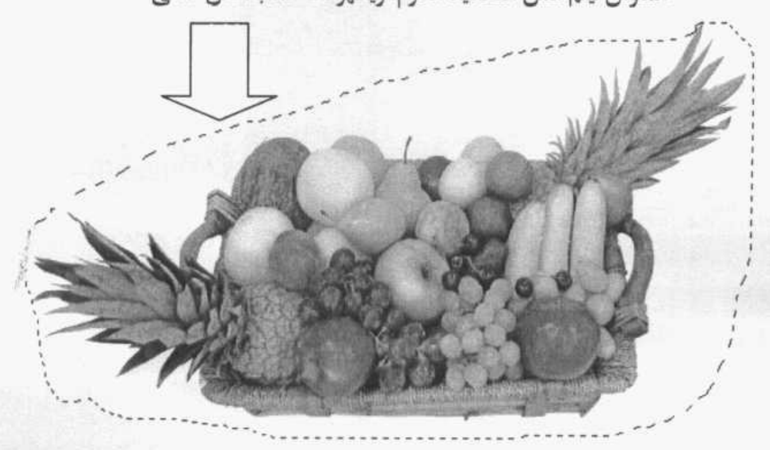
تحديد جزء حر غير منتظم من الصورة

تمكنك أداة حبل التحديد الحر Lasso Tool من تحديد جزء حر غير منتظم من الصورة، ويمكنك استخدام هذه الأداة وفق الخطوات التالية :

1. قم باختيار الأداة من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى داخل الصورة واضغط مع الاستمرار بالضغط على النقطة التى تريد بدء التحديد منها .
3. قم بالتحرك بالماوس وإحاطة المنطقة المراد تحديدها، ولاحظ قيام البرنامج برسم خط أثناء تحركك بالماوس حول المنطقة المراد تحديدها – لاحظ الشكل التالى :



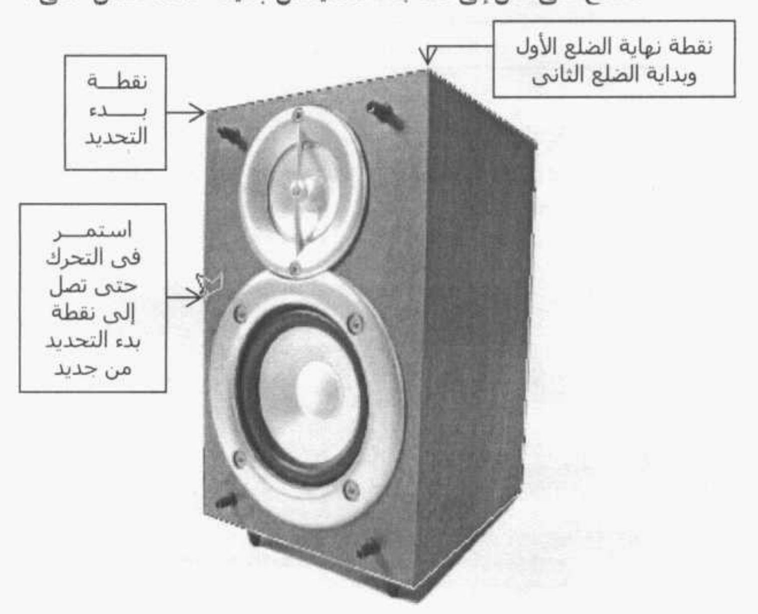
4. قم بتكملة المسار بالوصول إلى نقطة بدء التحديد مرة أخرى وترك مؤشر الماوس ليتم عمل التحديد اللازم، ويظهر لك كما بالشكل التالى :



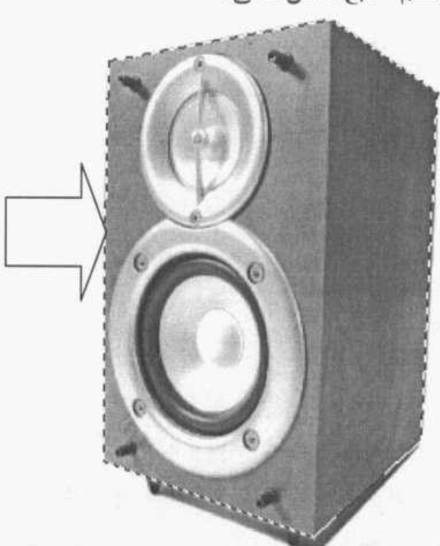
تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل مضلع منتظم

تساعدك أداة حبل التحديد المضلع (المنتظم) Polygonal Lasso Tool فى تحديد جزء من الصورة فى هيئة شكل مضلع منتظم، وللتعرف على كيفية استخدام هذه الأداة عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم باختيار الأداة من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى داخل الصورة وقم بالوقوف بمؤشر الماوس فوق النقطة التى تريد بدء التحديد منها .
3. اضغط مرة واحدة على نقطة بدء التحديد، ثم قم بالتحرك فى الاتجاه المراد لرسم الضلع الأول .
4. اضغط على النقطة التى تريد نهاية الضلع الأول بها، ثم قم بالتحرك بدءًا من هذه النقطة إلى اتجاه آخر لرسم الضلع الثانى، وكرر نفس الخطوات لرسم باقى الأضلاع حتى تصل إلى نقطة بدء التحديد من جديد – لاحظ الشكل التالى :



5. بعد الوصول إلى نقطة بدء التحديد من جديد وإحاطة الجزء المراد تحديده، عليك بالنقر مرة واحدة فوق نقطة بدء التحديد ليتم عمل تحديد فى هيئة شكل مضلع منتظم – تابع الشكل التالى :

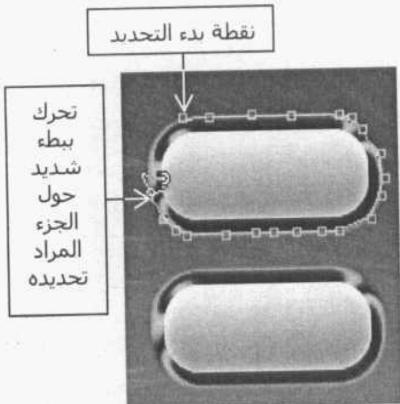


تحديد جزء من الصورة اعتماداً على تباين الألوان

تمكنك أداة حبل التحديد المغناطيسى Magnetic Lasso Tool من تحديد جزء من الصورة اعتمادًا على التباين اللونى، والاختلاف بين النقاط الضوئية Pixels فى المجموعة اللونية، وللتعرف عمليًا على كيفية استخدام هذه الأداة عليك بمتابعة الخطوات التالية :

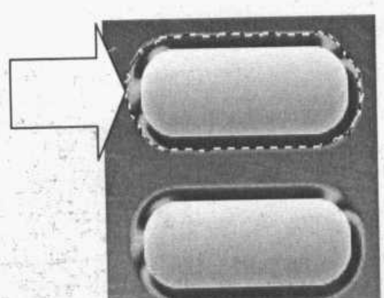
1. قم باختيار الأداة من صندوق الأدوات .
2. قم بالنقر مرة واحدة فوق النقطة التى تريد بدء التحديد منها .

3. تحرك ببطء شديد – باستخدام الماوس– حول الجزء المراد تحديده ولاحظ قيام البرنامج بإنشاء عدة نقاط فى هيئة مربعات صغيرة، وذلك بشكل تلقائى على طول مسار التحديد – لاحظ الشكل التالى :



4. يمكنك مساعدة البرنامج فى جعل التحديد أكثر دقة، وذلك بالنقر فى بعض المناطق على طول مسار التحديد، والتى تحتاج إلى وضع نقطة (مربع صغير) يدويًا بواسطة المستخدم حتى لا ينحرف مسار التحديد ويخرج بعيدًا عن الجزء المراد تحديده .

5. قم بإكمال مسار التحديد حتى تصل إلى نقطة بدء التحديد من جديد، ثم انقر فوق نقطة بدء التحديد، ولاحظ ظهور التحديد حول الجزء المراد كما بالشكل التالى .



ملحوظة : عند قيامك بالتحديد باستخدام أداة حبل التحديد المغناطيسي Magnetic Lasso Tool عليك بتكبير Zoom In الجزء المراد تحديده بنسبة كبيرة حتى ترى محيط هذا الجزء بوضوح أكثر .

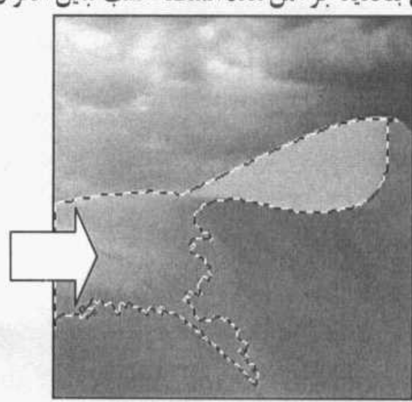
تحديد جزء من الصورة اعتماداً على النطاق اللوني

تمكنك أداة العصا السحرية Magic Wand Tool من تحديد جزء من الصورة اعتمادًا على النطاق اللوني Tolerance ومقدار التباين بين الألوان، وللتعرف على كيفية استخدام هذه الأداة عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم باختيار الأداة من صندوق الأدوات .
2. قم باستدعاء الصورة : (Dune.tif) داخل مساحة العمل بالبرنامج .

(ملحوظة : ستجد هذه الصورة داخل مجلد الصور والتصميمات الجاهزة الخاصة ببرنامج Adobe Photoshop CS3)

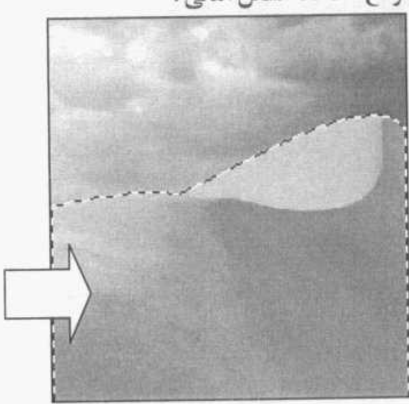
3. قم بالتوجه إلى داخل الصورة، ثم انقر مرة واحدة في منطقة الرمال ولاحظ قيام البرنامج بتحديد جزء من هذه المنطقة حسب تباين الألوان بها .



4. قم بالضغط على مفتاحي CTRL+D معًا وذلك لإلغاء التحديد السابق .

5. اكتب – على سبيل المثال – القيمة : (150) في خانة :Tolerance بشريط خيارات الأداة، ثم انقر مرة واحدة في أي جزء فاتح اللون من منطقة الرمال بالصورة، ولاحظ قيام البرنامج بتوسيع نطاق التحديد عما سبق ليشمل نطاق لوني أوسع – لاحظ الشكل التالي :

Tolerance: 150 Anti-alias

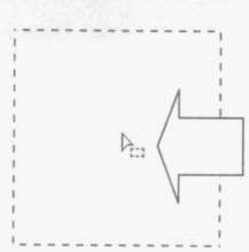


ملحوظة : كلما كانت قيمة النطاق اللوني :Tolerance كبيرة شمل التحديد منطقة أكبر من الصورة والعكس صحيح .

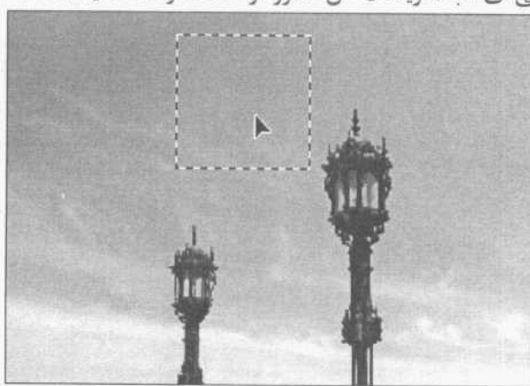
نقل التحديد من موقعه الحالي إلى موقع آخر بالصورة

يمكنك نقل التحديد من موقعه الحالي إلى أي موقع آخر تريده بالصورة، وذلك وفق الخطوات التالية :

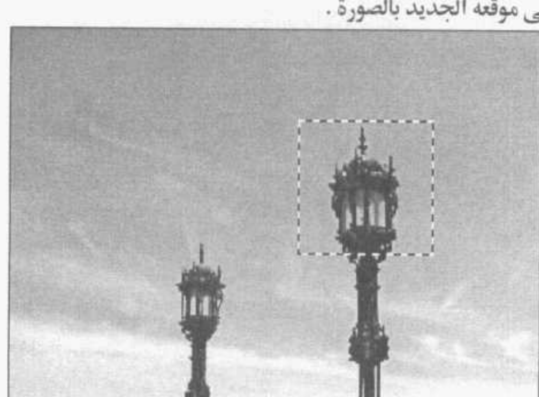
1. اختر أي من أدوات التحديد السابق تناولها واجعلها هي الأداة النشطة بصندوق الأدوات .
2. توجه إلى داخل نطاق التحديد بالصورة، ولاحظ ظهور شكل مؤشر الماوس كما بالشكل التالي :



3. قم بالضغط بمفتاح الماوس الأيسر مع الاستمرار بالضغط، ثم قم بالسحب إلى أى اتجاه تريده داخل الصورة ولاحظ تحرك التحديد معك .



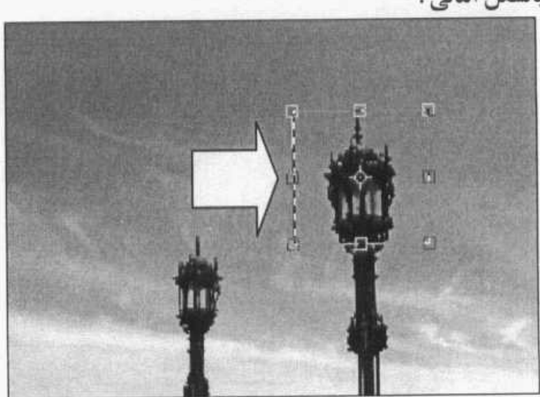
4. بعد سحب التحديد إلى الموقع المراد أترك مؤشر الماوس ليتم ثبات التحديد فى موقعه الجديد بالصورة .



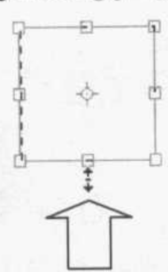
تعديل التحديد الحالى

تستطيع تعديل التحديد الحالى الذى قمت به، وذلك بتغير حجمه، أو بعمل تدوير له وللتعرف على كيفية عمل ذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

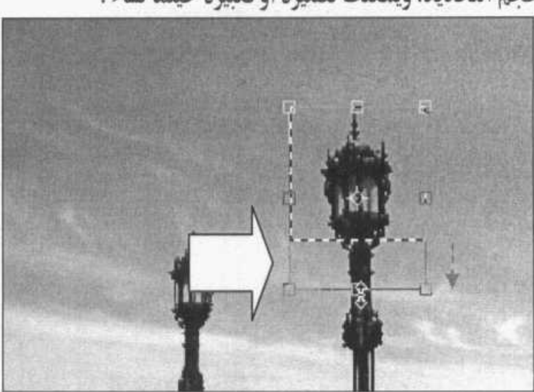
1. قم باختيار الخيار Transform Selection من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .
2. ستلاحظ ظهور إطار خارجى ذى ثمانى مقابض يحيط بالتحديد، وذلك كما بالشكل التالى :



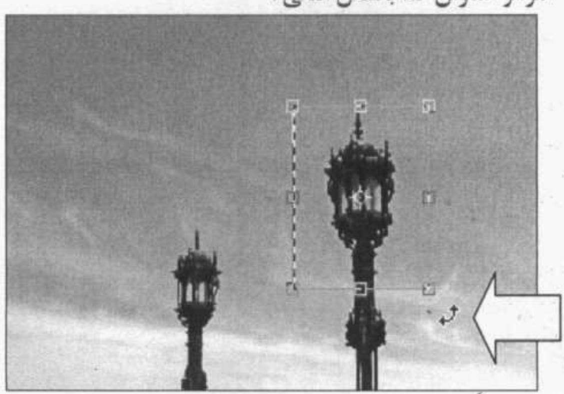
3. قم بالذهاب إلى أى من المقابض الثمانية الموجودة بالإطار المحيط بالتحديد ولاحظ ظهور شكل مؤشر الماوس كما بالشكل التالى :



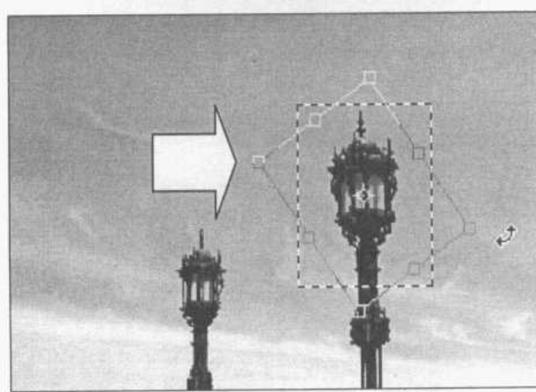
4. اضغط مع الاستمرار بالضغط، ثم اسحب فى الاتجاه المراد ولاحظ تغيير حجم التحديد، ويمكنك تصغيره أو تكبيره حيثما تشاء .



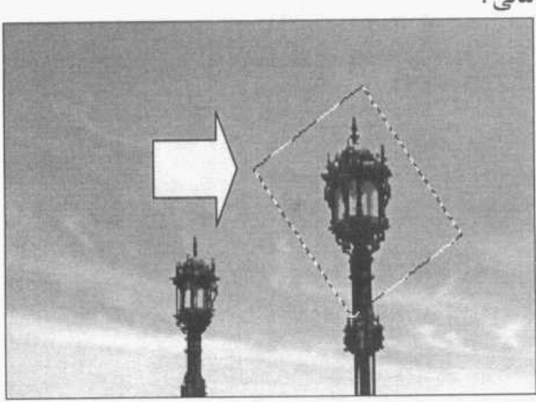
5. إذا قمت بالابتعاد قليلاً عن أى من المقابض الموجودة فستلاحظ ظهور شكل مؤشر الماوس كما بالشكل التالى :



6. اضغط مع الاستمرار بالضغط، ثم قم بالتحرك دائريًا فى الاتجاه الذى تريد تدوير التحديد وفقًا له .



7. اضغط مفتاح ENTER من لوحة المفاتيح وذلك لاعتماد التغييرات الجديدة التى قمت بها بالتحديد، ولاحظ ظهور التحديد بهيئته الجديدة كما بالشكل التالى :

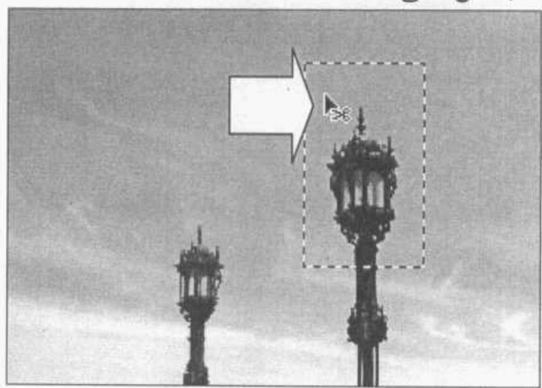


ملحوظة : إذا أردت الخروج من الأمر السابق وعدم تطبيق التعديلات الجديدة على التحديد فعليك بالضغط على مفتاح ESC من لوحة المفاتيح أثناء تنفيذ الأمر .

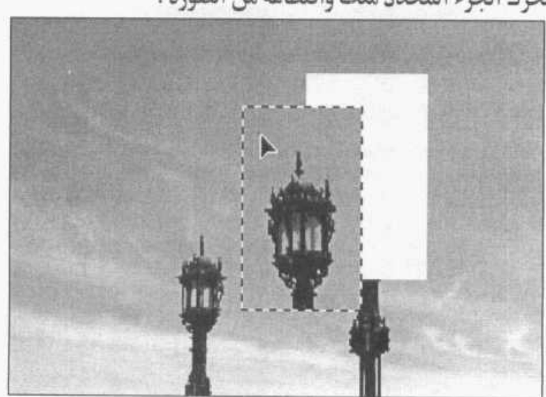
قص الجزء المحدد ونقله من مكانه إلى مكان آخر بالصورة

يمكنك قص Cut الجزء الذى سبق تحديده، ومن ثم نقله من مكانه إلى مكان آخر بالصورة وذلك يتم وفق الخطوات التالية :

1. قم باختيار أداة التحريك Move Tool من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى داخل نطاق التحديد بالصورة، ولاحظ ظهور شكل مؤشر الماوس كما بالشكل التالى :



3. اضغط مع الاستمرار بالضغط، ثم قم بالسحب إلى أى اتجاه تريده ولاحظ تحرك الجزء المحدد معك واقتطاعه من الصورة .

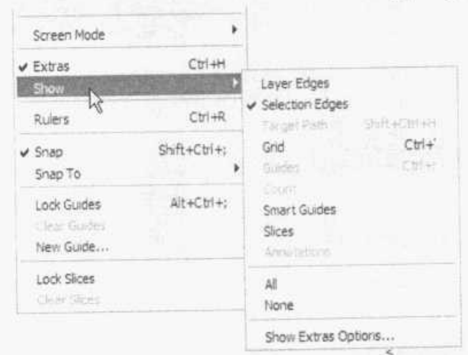


ملحوظة : يمكنك استخدام أوامر القص Cut والنسخ Copy واللصق Paste مع الجزء المحدد بالصورة وذلك من خلال قائمة Edit بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .

إخفاء التحديد

إذا أردت إخفاء Hide التحديد الحالى الذى قمت به فى الوقت الحاضر دون القيام بإلغاؤه، فيمكنك فعل ذلك وفق الخطوات التالية :

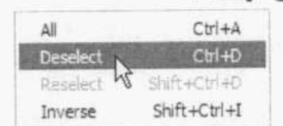
1. توجه إلى قائمة View بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .
2. قم بالوقوف بمؤشر الماوس فوق الخيار Show ولاحظ ظهور قائمة فرعية كما بالشكل التالى :



3. قم بالضغط على الخيار Selection Edges بالقائمة الفرعية لتتم إزالة علامة ✔ من عليه .
4. سيتم إخفاء التحديد الحالى الذى قمت به بالتصميم، ولإعادته من جديد عليك بالضغط مرة أخرى على الخيار Selection Edges ليتم وضع علامة ✔ عليه ومن ثم ظهور التحديد من جديد .

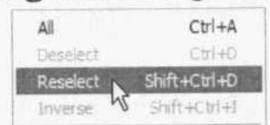
إلغاء التحديد

يمكنك إلغاء التحديد الحالى الذى قمت به وذلك عن طريق الضغط على المفتاحين CTRL + D من لوحة المفاتيح معًا، أو اختيار الخيار Deselect من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .



إعادة التحديد من جديد

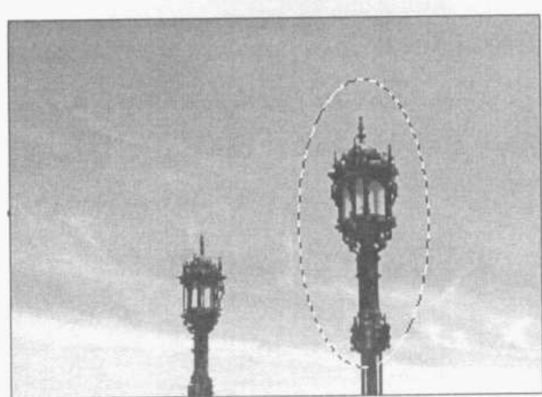
إذا قمت بإلغاء التحديد الحالى أو آخر تحديد قمت به، وتريد إعادة التحديد من جديد فكل ما عليك هو الضغط معًا على المفاتيح SHIFT + CTRL + D من لوحة المفاتيح أو اختيار الخيار Reselect من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .



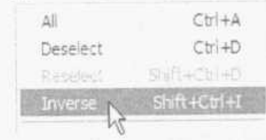
عكس التحديد

إذا قمت بتحديد جزء من الصورة فيمكنك عكس التحديد، بحيث يتم تحديد كامل الصورة، فيما عدا الجزء الذى قمنا بتحديده سابقًا، وللتعرف على كيفية عمل ذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

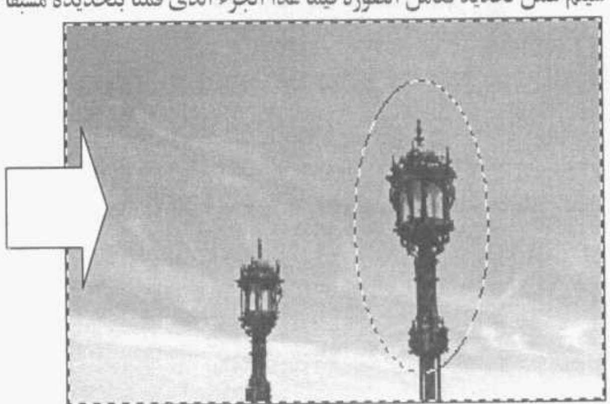
1. قم بتحديد جزء من الصورة باستخدام أداة التحديد البيضاوى Elliptical Marquee Tool على سبيل المثال .



2. قم بالضغط على المفاتيح I + CTRL + SHIFT بلوحة المفاتيح معًا، أو اختر الخيار Inverse من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .



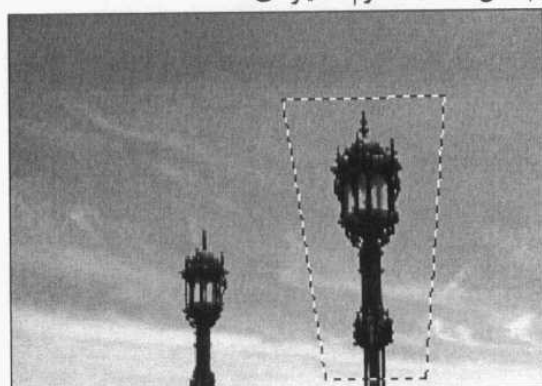
3. سيتم عمل تحديد لكامل الصورة فيما عدا الجزء الذى قمنا بتحديده مسبقًا .



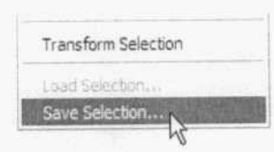
حفظ التحديد ليتم استخدامه لاحقًا عند الحاجة

إذا أردت حفظ التحديد الذى قمت به حتى يتسنى لك استخدامه لاحقًا عند الحاجة، فكل ما عليك هو اتباع الخطوات التالية :

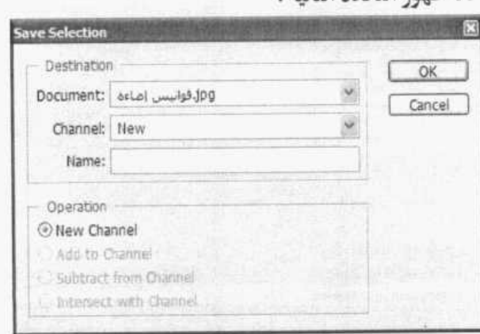
1. قم بعمل التحديد اللازم كما يتراءى لك .



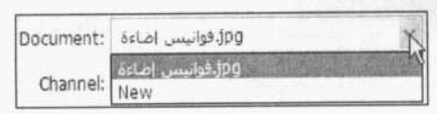
2. قم باختيار الخيار ...Save Selection من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .



3. ستلاحظ ظهور النافذة التالية :



4. تخيرك النافذة السابقة بين حفظ التحديد فى نفس الصورة الحالية أو حفظه فى ملف تصميم جديد .



5. اختر حفظ التحديد فى نفس الصورة الحالية حتى يتسنى لك استخدامه إذا احتجت له داخل ملف الصورة الحالية .
6. اختر اسما للتحديد واكتبه فى الخانة :Name .

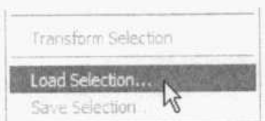
Name: تحديد على شكل مضلع

7. اضغط مفتاح OK بالنافذة السابقة ليتم حفظ التحديد بالاسم الذى اخترته .

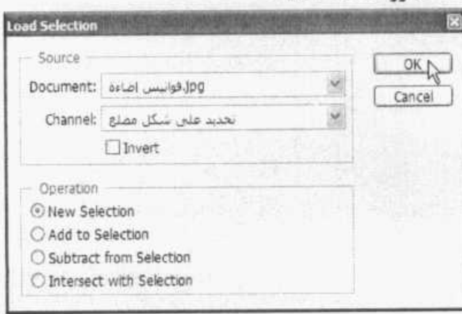
استدعاء تحديد محفوظ مسبقاً

يمكنك استدعاء أى تحديد قمت بحفظه من قبل، وذلك عن طريق الخطوات التالية :

1. قم باختيار الخيار ...Load Selection من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .

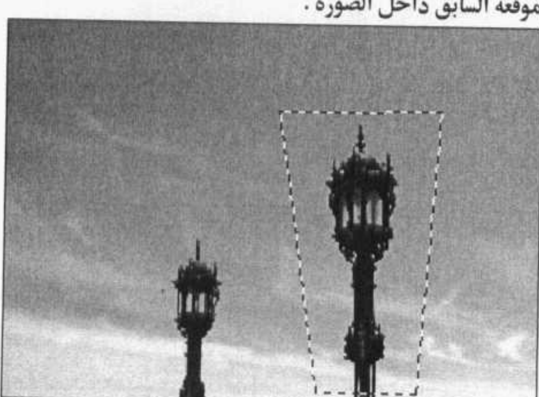


2. ستلاحظ ظهور النافذة التالية :



3. اختر التحديد المراد استدعاؤه من الخانة :Channel وذلك إذا كان هناك أكثر من تحديد قد قمت بحفظه مسبقًا بالصورة .

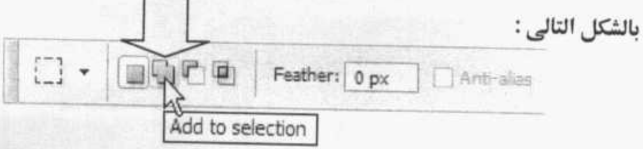
4. اضغط مفتاح OK بالنافذة السابقة ولاحظ استدعاء وظهور التحديد المراد بموقعه السابق داخل الصورة .

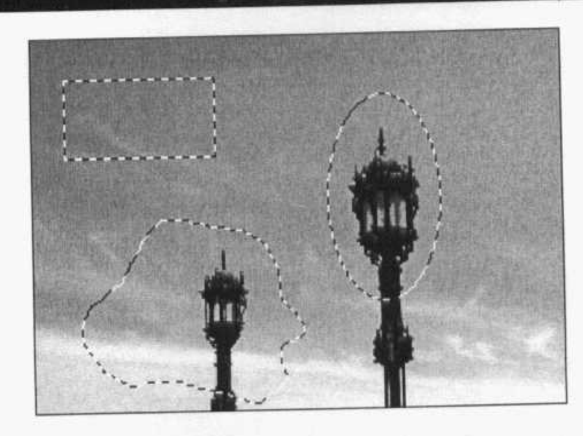


ملحوظة : يمكنك استخدام الخيار Invert بنافذة استدعاء التحديد وذلك لعمل عكس للتحديد، بحيث يتم تحديد كامل الصورة فيما عدا الجزء المحدد وفقًا للتحديد المحفوظ .

تحديد أكثر من جزء بالصورة فى وقت واحد

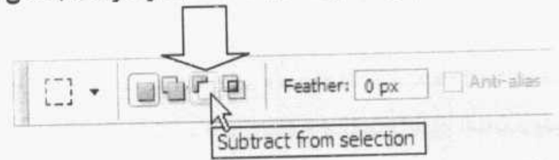
فى الوضع الافتراضى لأدوات التحديد يكون بإمكانك عمل تحديد لجزء واحد فحسب داخل الصورة، وإذا أردت تحديد أكثر من جزء بالصورة فى وقت واحد فعليك بتنشيط الأيقونة المسماة Add to selection بشريط خيارات أدوات التحديد، والموضحة بالشكل التالى :





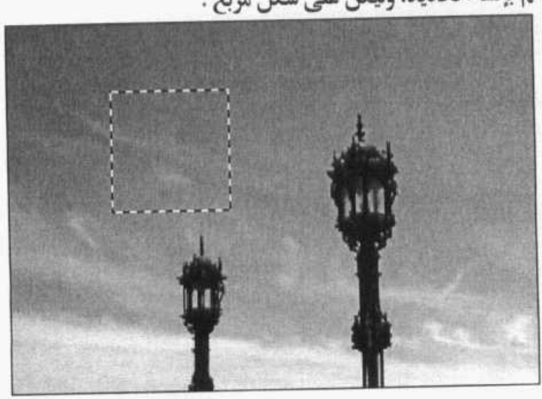
محو أجزاء من التحديد

يمكنك عمل محو لأجزاء من التحديد الحالى، وذلك بتنشيط الأيقونة المسماة Subtract from selection بشريط خيارات أدوات التحديد، والموضحة بالشكل التالى :

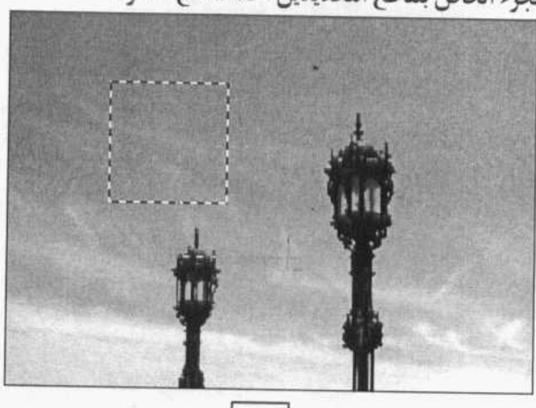


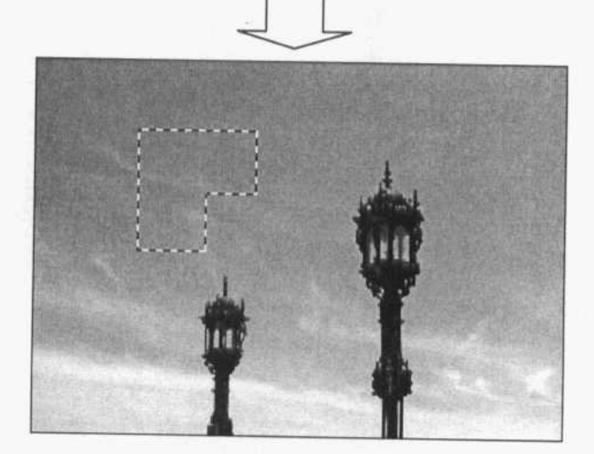
ولعمل محو لأجزاء من التحديد الحالى عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم بإنشاء تحديد، وليكن على شكل مربع .



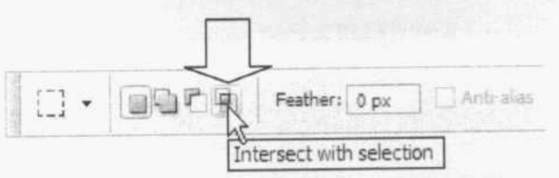
2. قم بإنشاء تحديد آخر يتقاطع مع التحديد السابق ولاحظ قيام البرنامج بمحو الجزء الخاص بتقاطع التحديدين أحدهما مع الآخر .



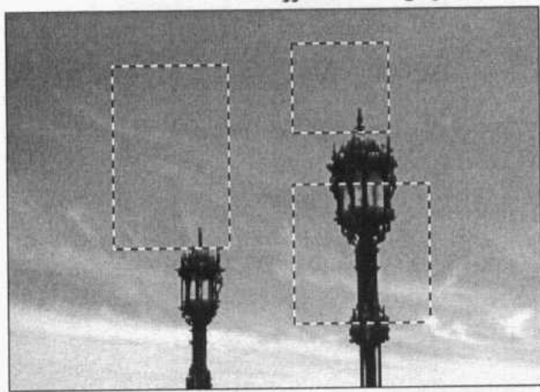


تحديد مناطق التقاطع بين أكثر من تحديد

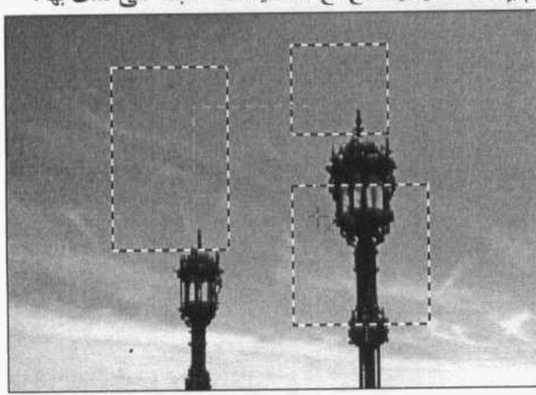
يمكنك عمل تحديد لمناطق التقاطع بين أكثر من تحديد وذلك بتنشيط الأيقونة المسماة Intersect with selection بشريط خيارات أدوات التحديد، والموضحة بالشكل التالى :



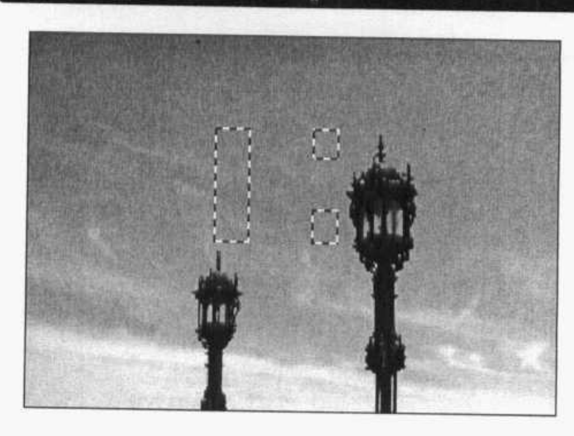
1. قم بإنشاء أكثر من تحديد بالصورة .



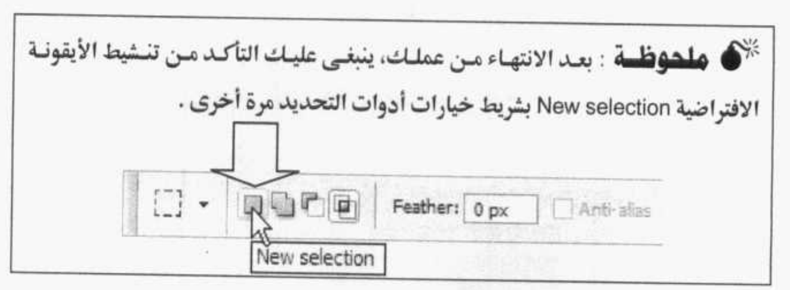
2. قم بإنشاء تحديد يتقاطع مع التحديدات السابقة التى قمت بها .



3. لاحظ قيام البرنامج بتحديد المناطق التى يتم فيها تقاطع التحديد الجديد مع التحديدات السابقة .



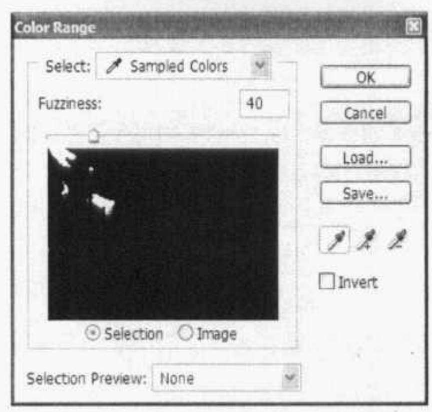
ملحوظة : بعد الانتهاء من عملك، ينبغي عليك التأكد من تنشيط الأيقونة الافتراضية New selection بشريط خيارات أدوات التحديد مرة أخرى .



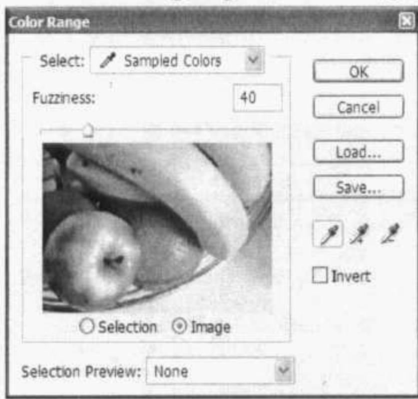
تحديد مناطق متعددة من اللون ذاته

يمكنك تحديد مناطق متعددة من اللون ذاته بالصورة، وذلك يتم وفق الخطوات التالية :

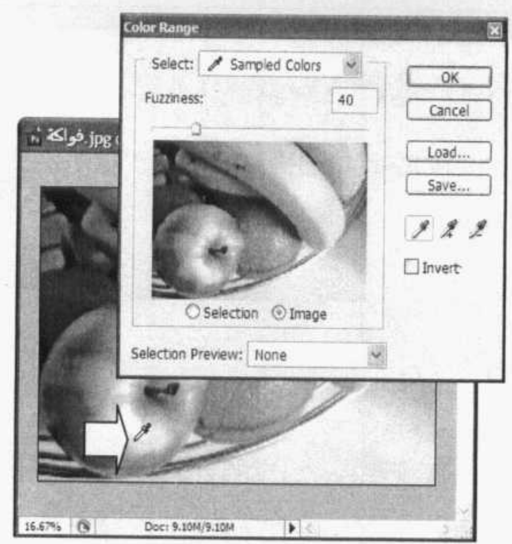
1. قم بالتوجه إلى قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .
2. اختر الخيار ...Color Range من هذه القائمة ولاحظ ظهور النافذة التالية :



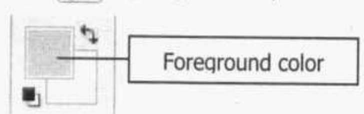
3. قم باختيار الخيار Image بأسفل النافذة السابقة ولاحظ ظهور الصورة داخل مربع العرض بالنافذة كما بالشكل التالى :



4. قم باستخدام أداة القطارة اللونية بالنافذة السابقة وذلك لاختيار لون معين من الصورة وليكن اللون الأصفر على سبيل المثال .



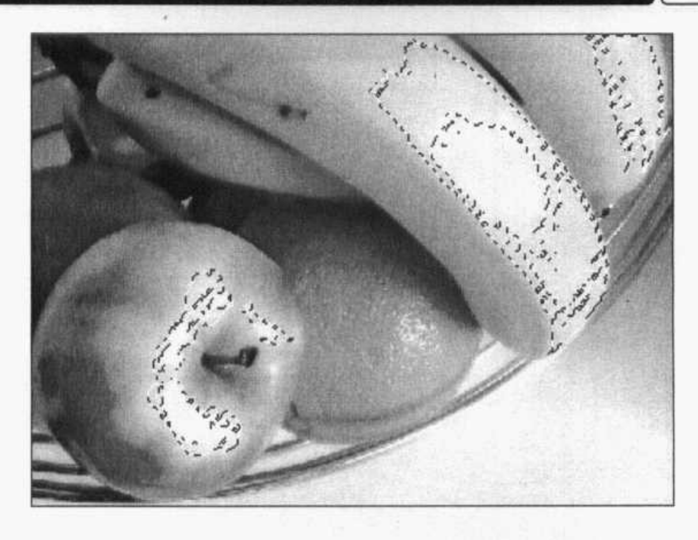
5. لاحظ تغيير لون مربع Foreground color بصندوق الأدوات إلى اللون الأصفر الذى اخترته باستخدام أداة القطارة اللونية .



6. قم بتحديد مقدار المدى اللونى وذلك بتحريك المؤشر المنزلق الأفقى الخاص بالخيار :Fuzziness يمينًا أو يسارًا .

(ملحوظة : يتم تحريك المؤشر لليمين فى حالة الرغبة فى زيادة المدى اللونى وبالتالى إعطاء مناطق أكبر، ويتم تحريك المؤشر لليسار فى حالة الرغبة فى إنقاص المدى اللونى وبالتالى إعطاء مناطق أقل)

7. اضغط مفتاح OK بنافذة Color Range ليتم تحديد المناطق ذات اللون الذى تم اختياره – لاحظ الشكل التالى :



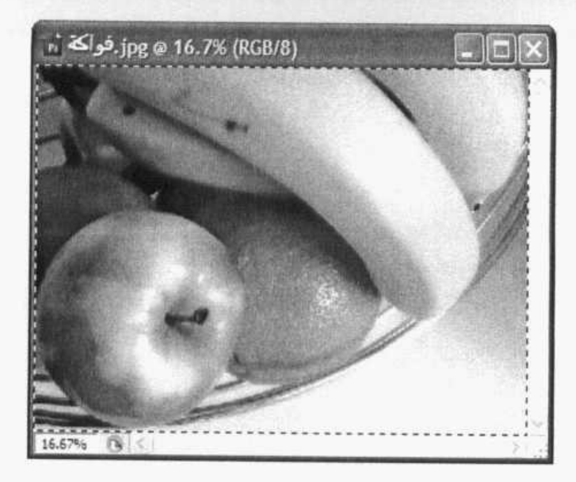
ملحوظة : من الشكل السابق يتضح لك قيام البرنامج بتحديد المناطق ذات اللون الأصفر المختار، وترك باقى المناطق ذات اللون الأصفر التى تكون درجاتها اللونية أقل أو أكثر من درجة اللون الأصفر الذى تم اختياره بواسطة أداة القطارة اللونية .

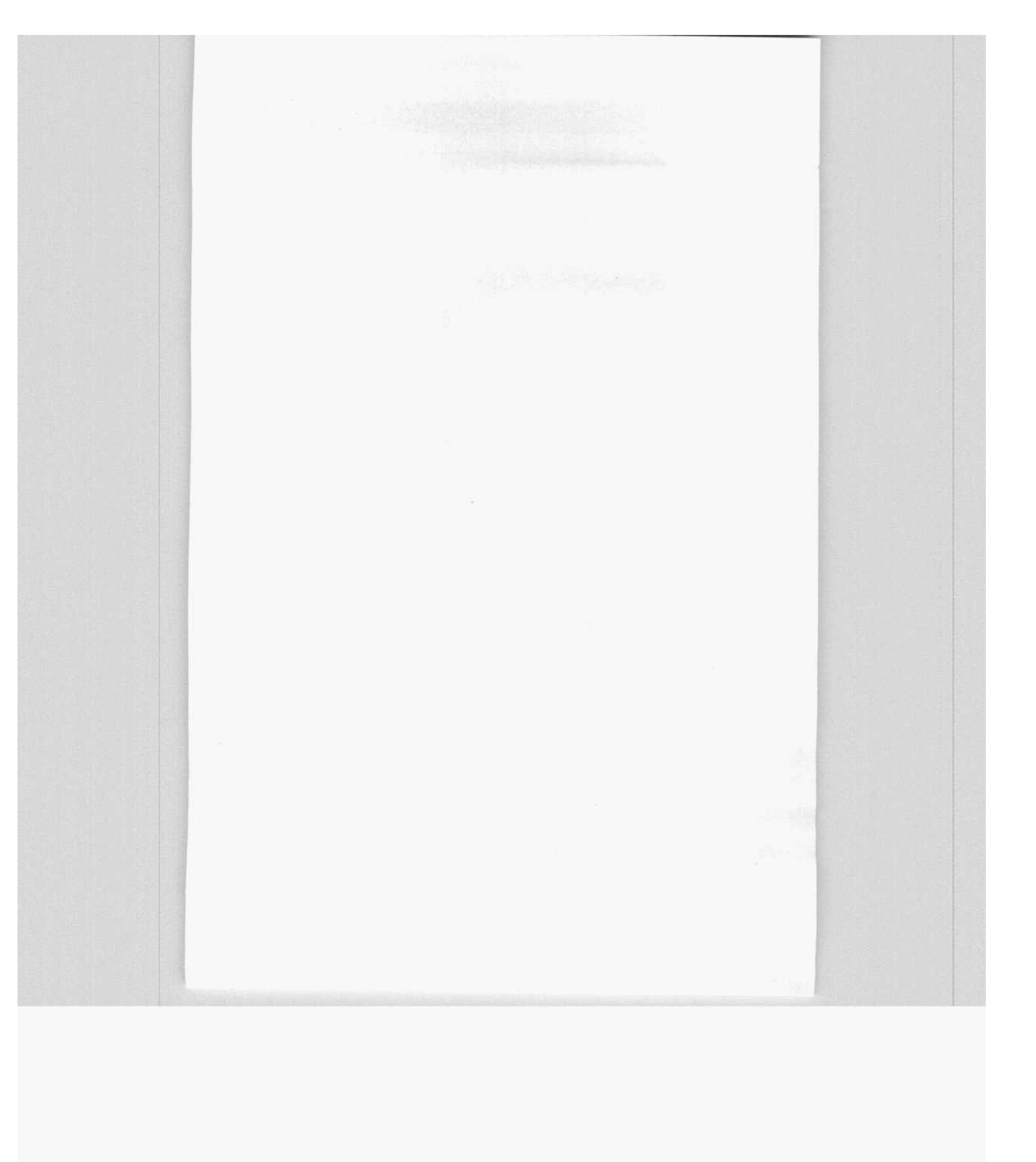
تحديد كامل الصورة

يمكنك تحديد كامل الصورة وذلك عن طريق الضغط على المفتاحين A + CTRL من لوحة المفاتيح معًا، أو اختيار الخيار All من قائمة Select بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .

All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I

لاحظ تحديد كامل الصورة كما الشكل التالى :


فواكة.jpg @ 16.7% (RGB/8)
16.67%



المهارة الثالثة

تعديل ومعالجة الصور

Modifying and Processing Images

نتناول فى هذه المهارة :

- تفتيح ألوان أى جزء من الصورة .
- تغميق ألوان أى جزء من الصورة .
- تحويل صورة ملونة إلى صورة رمادية اللون .
- تحويل صورة رمادية اللون إلى صورة ملونة .
- معالجة عيوب الصورة .

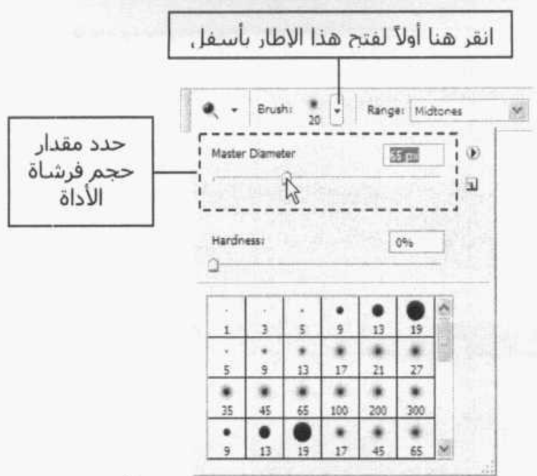
تفتيح ألوان أى جزء من الصورة

تستطيع تفتيح ألوان أى جزء من الصورة وهذا يتم من خلال استخدام أداة تفتيح الألوان Dodge Tool وللتعرف على كيفية تنفيذ ذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم - على سبيل المثال - باستدعاء الصورة (Island Girl.jpg) الموجودة بمجلد التصميمات الجاهزة بالبرنامج .



2. قم بتنشيط أداة تفتيح الألوان Dodge Tool من صندوق الأدوات .
3. قم بتكبير Zoom In الجزء الذى تريد تفتيح ألوانه بالصورة .
4. قم بزيادة حجم الفرشاة الخاصة بالأداة، وذلك من خلال تحريك مؤشر الانزلاق الأفقى الخاص بالخيار Master Diameter إلى جهة اليمين، وهذا الخيار يمكن استدعاءه من خلال شريط الخيارات الخاص بهذه الأداة - لاحظ الشكل التالى :



5. توجه الآن إلى الجزء المراد تفتيح ألوانه، ثم قم بالضغط مع الاستمرار بالضغط، ومن ثم قم بالتحرك عدة مرات فوق مساحة هذا الجزء حتى يتم تفتيح ألوانه – تابع معى الشكل التالى :



6. لاحظ تفتيح بشرة البنت الصغيرة بعد أن قمت بالتحرك عدة مرات فوق وجهها باستخدام فرشاة أداة تفتيح الألوان Dodge Tool .

تغميق ألوان أى جزء من الصورة

يمكنك القيام بالوظيفة العكسية وهى تغميق ألوان أى جزء من الصورة بدل من تفتيحها، وذلك يتم باستخدام أداة تغميق الألوان Burn Tool وللتعرف على كيفية تنفيذ ذلك عليك بمتابعة نفس الخطوات بالفقرة السابقة مع تنشيط أداة تغميق الألوان Burn Tool بدل من أداة تفتيح الألوان Dodge Tool بصندوق الأدوات .

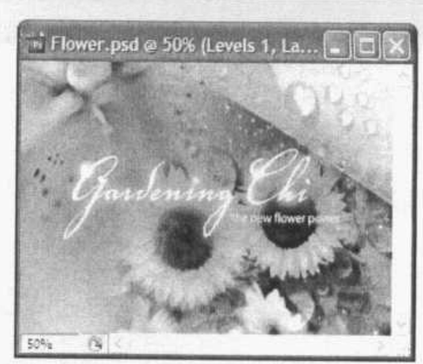
لاحظ بعد تنفيذك الخطوات السابق ذكرها، تغميق ألوان بشرة البنت الصغيرة كما بالشكل التالى :



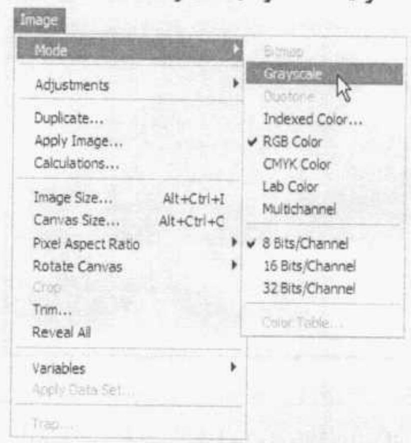
تحويل صورة ملونة إلى صورة رمادية اللون

يمكنك تحويل أى صورة ملونة إلى صورة رمادية اللون وذلك يتم وفق الخطوات التالية :

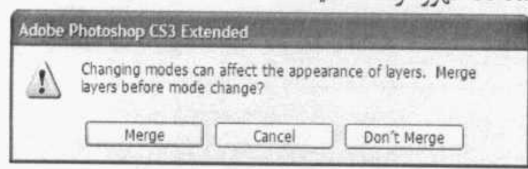
1. قم باستدعاء أى صورة ملونة ولتكن - على سبيل المثال - الصورة (Flower.psd) الموجودة بمجلد التصميمات الجاهزة بالبرنامج .



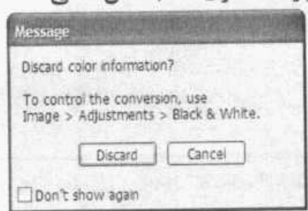
2. توجه إلى قائمة Image بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية، ثم قم بالوقوف بمؤشر الماوس فوق الخيار Mode الخاص بصيغ الألوان المتاحة بالبرنامج، ولاحظ ظهور قائمة فرعية منه اختر منها الخيار Grayscale – لاحظ الشكل التالى :



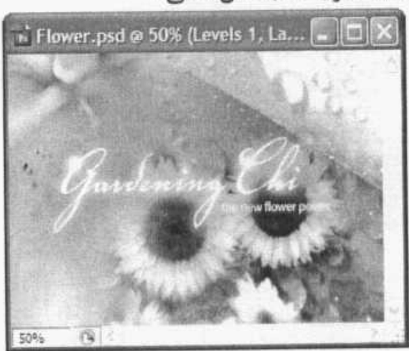
3. ستلاحظ ظهور الرسالة التالية :



4. تسألك الرسالة السابقة عما إذا كنت ترغب في دمج كافة طبقات التصميم في طبقة واحدة أم لا ؟ وذلك قبل القيام بعملية تحويل نظام الألوان .
5. اضغط على المفتاح Don't Merge وذلك إذا أردت عدم دمج الطبقات .
6. ستلاحظ ظهور رسالة أخرى كما بالشكل التالي :



7. اضغط مفتاح Discard بالرسالة السابقة، ولاحظ تحويل الصورة الملونة إلى صورة رمادية اللون كما بالشكل التالي :



ملحوظة : إذا أردت التراجع عن الخطوات السابقة، وإرجاع الصورة إلى وضعها الطبيعي قبل عملية التحويل، فكل ما عليك هو الضغط على المفتاحين Z + CTRL معًا من لوحة المفاتيح .

تحويل صورة رمادية اللون إلى صورة ملونة

إذا كانت لديك صورة رمادية اللون وتريد تحويلها إلى صورة ملونة – مصبوغة بأحد الألوان – فيمكنك استخدام أداة استبدال اللون Color Replacement Tool مع الصورة المراد تلوينها وهذا ما ستعرفه من خلال الخطوات التالية :

1. قم باستدعاء الصورة المرادة ولتكن – على سبيل المثال – الصورة (Old Image.jpg) الموجودة بمجلد التصميمات الجاهزة بالبرنامج .



2. قم بتغيير صيغة الألوان الخاصة بالصورة من Grayscale إلى RGB وذلك من خلال الخيار Mode بقائمة Image الرئيسية .
3. قم بتنشيط أداة استبدال اللون Color Replacement Tool من صندوق الأدوات .
4. قم بتكبير حجم الفرشاة الخاصة بالأداة بنفس الطريقة التي تعلمتها في الفقرة : (تفتيح ألوان أي جزء من الصورة) .

Diameter: 65 px

5. اختر اللون المراد صبغ الصورة به دون تغيير ملامحها الأساسية، وذلك من خلال مربع Foreground Color .

6. توجه إلى داخل حيز الصورة وقم بالضغط مع الاستمرار ومن ثم قم بالتحرك بالماوس ليتم صبغ الأجزاء التى قمت بالمرور عليها باللون المختار بمربع Foreground Color .



7. استمر بالتحرك بالماوس فوق جميع الأجزاء بالصورة حتى يتم صبغ كامل الصورة باللون المختار، كما بالشكل التالى :



8. لاحظ أن الصورة قد أصبحت صورة ملونة، وقد تم صبغها باللون المختار مع الحفاظ على ملامحها الأساسية .

معالجة عيوب الصورة

يوفر لك البرنامج العديد من الأدوات التى تقوم بمعالجة عيوب الصورة وإظهارها بالشكل اللائق، وفى الجزء التالى سوف نتعرف على كيفية استخدام تلك الأدوات وفقًا للأعمال التالية :

معالجة البقع التى تظهر بالصورة

أحيانًا قد تجد بعض البقع بالصورة خصوصًا مع الصور القديمة، وللتخلص من هذه البقع عليك باستخدام أداة فرشاة معالجة البقع Spot Healing Brush Tool وسوف تتعلم كيفية استخدام هذه الأداة وفقًا للخطوات التالية :

1. قم – على سبيل المثال – باستدعاء الصورة (Old Image.jpg) الموجودة بمجلد التصميمات الجاهزة بالبرنامج .

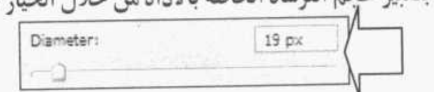


2. قم بتكبير Zoom In الجزء المعيب الذى تراه بالصورة والذى يحتوى على البقع المراد التخلص منها .



3. قم بتنشيط أداة فرشاة معالجة البقع Spot Healing Brush Tool من صندوق الأدوات .

4. قم بتكبير حجم الفرشاة الخاصة بالأداة من خلال الخيار Diameter .



5. توجه إلى داخل المنطقة التى تحتوى على البقع ثم انقر بواسطة الماوس فوق أى من البقع الموجودة بالمنطقة ولاحظ اختفاء البقعة وملء مكانها بدرجة لونية قريبة من البقعة .

6. كرر هذا مع كافة البقع الموجودة بهذه المنطقة بالصورة حتى تتم معالجتها وتظهر سليمة كما بالشكل التالى :



7. لاحظ اختفاء كافة البقع بالجزء الأيسر بالصورة كما بالشكل السابق .

ملحوظة : يمكنك استخدام أداة فرشاة المعالجة Healing Brush Tool لمعالجة وتصحيح العيوب بالأجزاء التى تحتوى على أكثر من لون، ويتم ذلك بالضغط على مفتاح ALT بيسار لوحة المفاتيح مع الاستمرار بالضغط، ثم أخذ عينة لونية من أحد الأجزاء الصالحة بالصورة وذلك بالضغط بمفتاح الماوس الأيسر فوق المنطقة الصالحة، ثم بعد ذلك يتم إنهاء الضغط على مفتاح ALT والتوجه إلى المنطقة المعيبة والضغط عليها ليتم تصحيحها وملؤها بدرجات ألوان الجزء الصالح الذى قمنا بأخذ العينة منه .

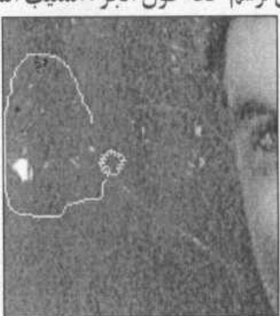
ترقيع جزء معيب بالصورة بجزء آخر سليم

إذا كان لديك جزء معيب بالصورة وتريد ترقيعه بجزء آخر سليم بالصورة، فكل ما عليك هو استخدام أداة الترقيع Patch Tool وللتعرف على كيفية استخدام هذه الأداة عليك بمتابعة الخطوات التالية :

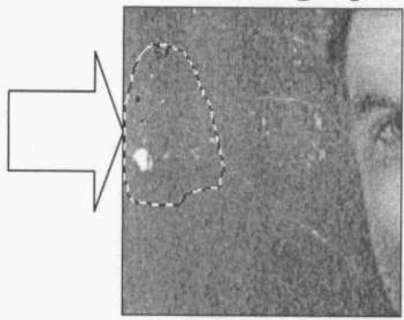
1. قم باستدعاء الصورة (Old Image.jpg) .



2. قم بتنشيط أداة الترقيع Patch Tool من صندوق الأدوات .
3. توجه إلى داخل حيز الصورة، ولاحظ ظهور شكل مؤشر الماوس الخاص بالأداة هكذا :
4. اضغط مع الاستمرار بالضغط في أي نقطة حول الجزء المعيب، ثم قم بالتحرك بالماوس لرسم خط حول الجزء المعيب المراد ترقيعه بالصورة .



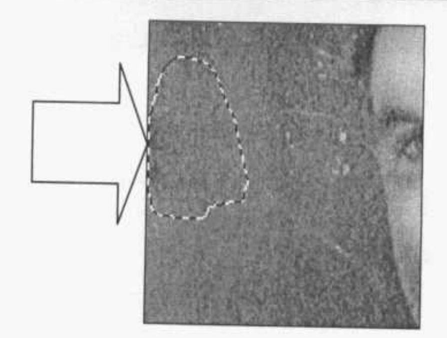
5. عندما تنتهى من الرسم قم بترك الماوس ليتم عمل تحديد Select حـول الجزء المعيب – لاحظ الشكل التالى :



6. قم بسحب التحديد بواسطة الماوس إلى أى جزء من الصورة تراه سليما ثم اترك الماوس فوق هذا الجزء السليم ليتم عمل ترقيع للجزء المعيب بهذا الجزء السليم من الصورة .



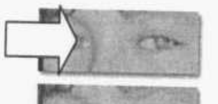
7. لاحظ فى النهاية قيام البرنامج بمعالجة الجزء المعيب من الصورة وإصلاحه كما بالشكل التالى :



علاج ظهور اللون الأحمر فى العين بالصور الشخصية

فى بعض الصور الشخصية قد تلاحظ ظهور لون أحمر فى العين نتيجة خطأ ما، وللتغلب على هذه المشكلة يمكنك عزيزى القارئ استخدام أداة استبدال لون العين الحمراء Red Eye Tool وللتعرف على كيفية استخدام هذا الأداة عليك باتباع الخطوات التالية :

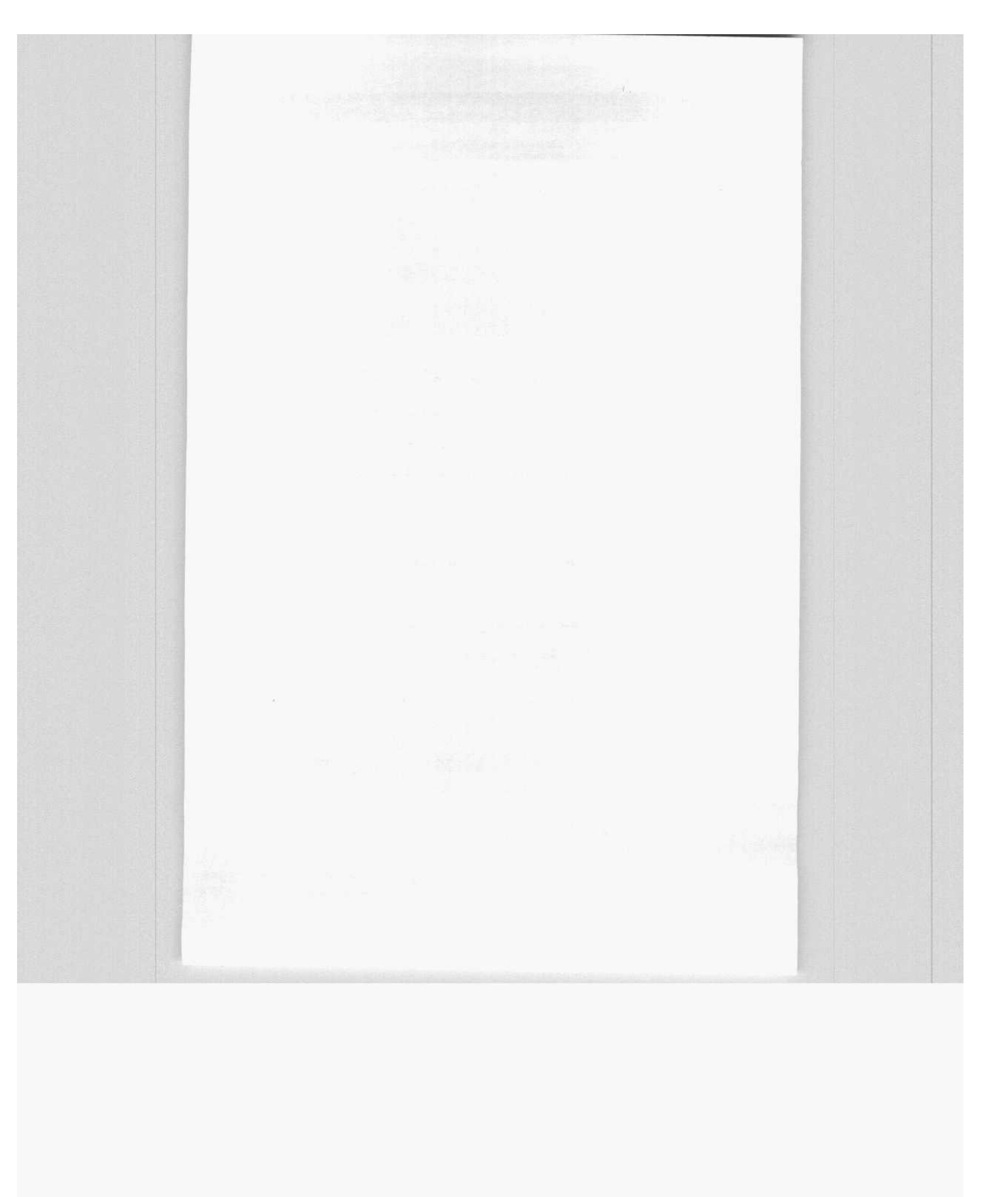
1. قم باستدعاء الصورة التى تظهر بها المشكلة .
2. توجه إلى صندوق الأدوات وقم بتنشيط أداة استبدال لون العين الحمراء Red Eye Tool .
3. اذهب بمؤشر الماوس فوق العين الحمراء بالضبط، ثم قم بالنقر نقرة واحدة، ليتم استبدال لون آخر مناسب للعين باللون الأحمر (غير المنطقى) – لاحظ الشكل التالى :



قبل التعديل



بعد التعديل



المهارة الرابعة

التعامل مع الطبقات

Dealing with Layers

نتناول فى هذه المهارة :

- الطبقات .
- أنواع الطبقات .
- مخطط تفصيلى للوحة الطبقات .
- إنشاء طبقة شفافة جديدة .
- إعادة تسمية طبقة ما بلوحة الطبقات .
- تحريك محتوى الطبقات .
- طلاء طبقة بأكملها بلون أو نمط جاهز .
- طلاء جزء محدد من الطبقة الحالية بلون أو نمط جاهز .
- تغيير ترتيب عرض الطبقات .
- نسخ جزء محدد من الطبقة الحالية ولصقه فى طبقة أخرى .
- قص جزء محدد من الطبقة الحالية ولصقه فى طبقة أخرى .
- نسخ جزء محدد يشمل كافة الطبقات ولصقه فى طبقة أخرى .

والعديد من الموضوعات الأخرى ..

الطبقات Layers

يتكون التصميم من مجموعة من الطبقات موضوعة فوق بعضها البعض، ويمكننا التعامل مع كل طبقة وكأنها تصميم مستقل نستطيع نقله أو حذفه أو إلغائه دون أن يؤثر ذلك على باقى الطبقات، وفى هذه المهارة سوف نتعرف على الطبقات المكونة للتصميم وكيفية التعامل معها .

أنواع الطبقات

هناك عدة أنواع من الطبقات Layers داخل برنامج Adobe Photoshop ويمكن التعرف على هذه الأنواع من خلال الجزء التالى :

طبقة خلفية Background Layer

هذه الطبقة تجدها فى أسفل لوحة الطبقات، وهى تُعبر عن الأرضية التى توضع فوقها العناصر والمكونات المختلفة للتصميم .



غالبًا تكون طبقة خلفية التصميم Background Layer مغلقة أى لا يمكن التعديل بها ويعبر عن ذلك بوجود رمز القفل بيمين اسم الطبقة بلوحة الطبقات .



طبقة شفافة Transparent Layer

هذه الطبقة يوضع عليها عنصر أو أكثر من عناصر التصميم، باستثناء النصوص فلها طبقة خاصة بها .



طبقة نص Text Layer

هذه الطبقة مخصصة لوضع النصوص بها، حيث يتم إنشاؤها تلقائيًا بلوحة الطبقات بمجرد البدء فى استخدام إحدى أدوات الكتابة بصندوق الأدوات .



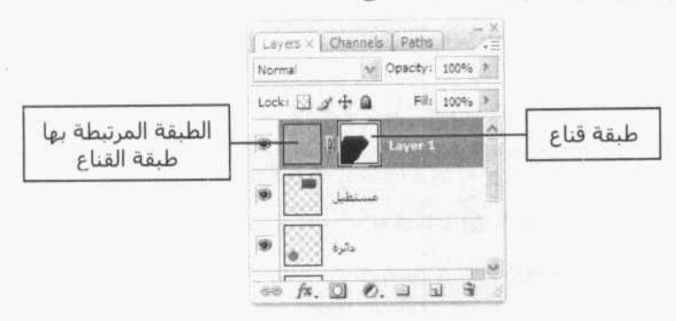
طبقة تأثير Effect Layer

هذه الطبقة تحتوى على تأثير معين تتم إضافته للعناصر الموجودة بالطبقة الشفافة، أو إلى محتوى طبقة النص، وتعتبر طبقة التأثير طبقة فرعية تابعة للطبقة المطبق عليها التأثير، سواء أكانت طبقة شفافة أم طبقة نص .



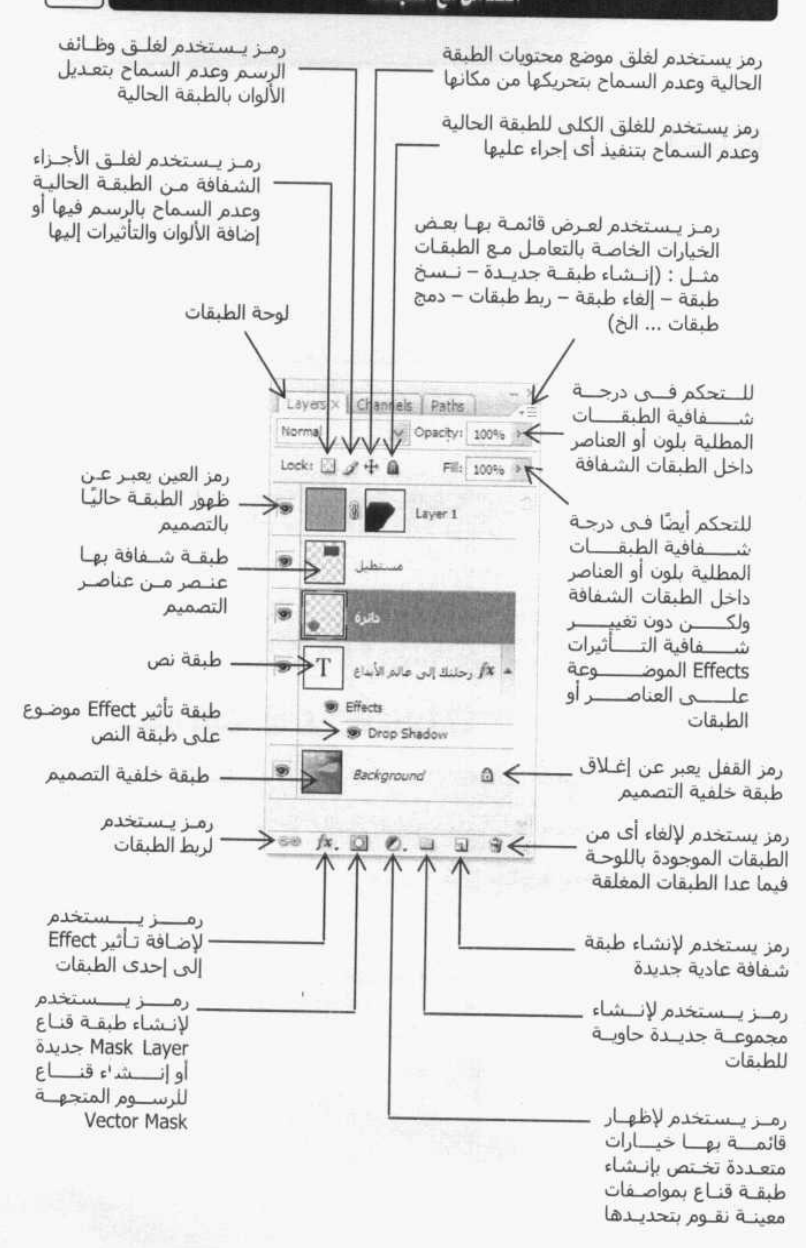
طبقة قناع Mask Layer

هذه الطبقة تعد بمثابة قناع يستخدم فى إظهار أو إخفاء جزء معين من إحدى الطبقات التى تقع أسفل الطبقة المرتبطة بها طبقة القناع .



مخطط تفصيلى للوحة الطبقات

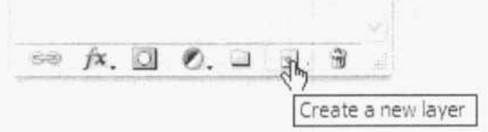
يمكن التعرف على إجمالى الوظائف التى توفرها لوحة الطبقات للمصمم، وذلك من خلال المخطط التفصيلى التالى :



رمز يستخدم لغلق وظائف الرسم وعدم السماح بتعديل الألوان بالطبقة الحالية
رمز يستخدم لغلق موضع محتويات الطبقة الحالية وعدم السماح بتحريكها من مكانها
رمز يستخدم للغلق الكلى للطبقة الحالية وعدم السماح بتنفيذ أى إجراء عليها
رمز يستخدم لغلق الأجزاء الشفافة من الطبقة الحالية وعدم السماح بالرسم فيها أو إضافة الألوان والتأثيرات إليها
رمز يستخدم لعرض قائمة بها بعض الخيارات الخاصة بالتعامل مع الطبقات مثل : (إنشاء طبقة جديدة – نسخ طبقة – إلغاء طبقة – ربط طبقات – دمج طبقات ... الخ)
لوحة الطبقات
Layers
Channels
Paths
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Layer 1
مستطيل
دائرة
رحلتك إلى عالم الأبداع
Effects
Drop Shadow
Background
للتحكم فى درجة شفافية الطبقات المطلية بلون أو العناصر داخل الطبقات الشفافة
رمز العين يعبر عن ظهور الطبقة حاليًا بالتصميم
للتحكم أيضًا فى درجة شفافية الطبقات المطلية بلون أو العناصر داخل الطبقات الشفافة ولكن دون تغيير شفافية التأثيرات Effects الموضوعة على العناصر أو الطبقات
طبقة شفافة بها عنصر من عناصر التصميم
طبقة نص
طبقة تأثير Effect موضوع على طبقة النص
طبقة خلفية التصميم
رمز القفل يعبر عن إغلاق طبقة خلفية التصميم
رمز يستخدم لربط الطبقات
رمز يستخدم لإلغاء أى من الطبقات الموجودة باللوحة فيما عدا الطبقات المغلقة
رمز يستخدم لإضافة تأثير Effect إلى إحدى الطبقات
رمز يستخدم لإنشاء طبقة شفافة عادية جديدة
رمز يستخدم لإنشاء طبقة قناع جديدة Mask Layer أو إنشاء قناع للرسوم المتجهة Vector Mask
رمز يستخدم لإنشاء مجموعة جديدة حاوية للطبقات
رمز يستخدم لإظهار قائمة بها خيارات متعددة تختص بإنشاء طبقة قناع بمواصفات معينة نقوم بتحديدها

إنشاء طبقة شفافة جديدة

يمكننا إنشاء طبقة شفافة جديدة وذلك بالضغط على الرمز بأسفل لوحة الطبقات .



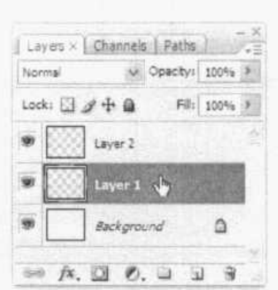
ولاحظ ظهور الطبقة الجديدة بلوحة الطبقات كما بالشكل التالى :



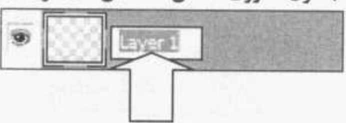
إعادة تسمية طبقة ما بلوحة الطبقات

لا شك أنك لاحظت أن لكل طبقة بلوحة الطبقات اسم خاص بها، وقد تريد تغيير اسم إحدى الطبقات إلى اسم آخر، وللقيام بذلك عليك باتباع الخطوات التالية :

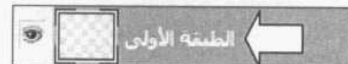
1. قم بالضغط مرة واحدة على الطبقة المطلوبة بلوحة الطبقات وذلك لتحديدها .



2. انقر نقرًا مزدوجًا فوق اسم الطبقة الحالى، ولاحظ ظهور الاسم الحالى للطبقة مظللاً باللون الأزرق داخل مستطيل ذى لون أبيض كما بالشكل التالى :



3. قم بتغيير اسم الطبقة إلى الاسم الجديد، ثم اضغط مفتاح ENTER ولاحظ ظهور الاسم الجديد للطبقة كما بالشكل التالى :



تحريك محتوى الطبقات

ذكرنا من قبل أن التصميم يتكون من مجموعة من الطبقات، وكل طبقة تحتوى على عنصر أو أكثر من عناصر التصميم، ويمكننا تحريك أى عنصر داخل أى طبقة على حدة، وذلك وفق الخطوات التالية :

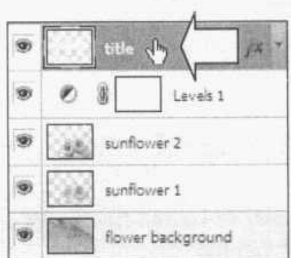
1. قم – على سبيل المثال – باستدعاء التصميم (Flower.psd) الموجود بمجلد التصميمات الجاهزة بالبرنامج .



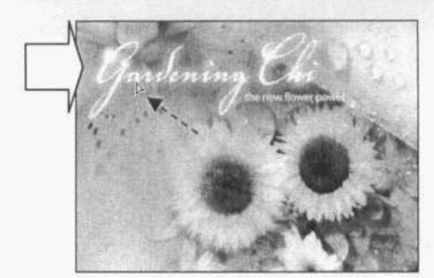
2. لاحظ تكون التصميم من مجموعة من الطبقات وكل طبقة تجدها تحتوى على عنصر من عناصر التصميم – لاحظ الشكل التالى :



3. مثلاً نريد تحريك الكتابات التى تظهر فى منتصف التصميم وللقيام بذلك علينا أولاً الوقوف فوق الطبقة title الخاصة بهذه الكتابات بلوحة الطبقات – لاحظ الشكل التالى :



4. بعد ذلك علينا تنشيط أداة التحريك Move Tool من صندوق الأدوات ثم التوجه إلى فوق الكتابات بإطار التصميم والضغط عليها بمفتاح الماوس الأيسر مع الاستمرار بالضغط، ثم السحب إلى المكان الجديد المراد داخل التصميم – لاحظ الشكل التالى :



هذا ويمكنك تحريك العناصر تحريكًا دقيقًا داخل الطبقة الحالية، وذلك باستخدام لوحة المفاتيح حيث إن :

- المفتاح [↑] : يستخدم لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى أعلى بمقدار نقطة ضوئية واحدة .
- المفتاحين [↑]+[SHIFT] : يستخدمان معًا لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى أعلى بمقدار عشرة نقاط ضوئية .
- المفتاح [↓] : يستخدم لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى أسفل بمقدار نقطة ضوئية واحدة .
- المفتاحين [↓]+[SHIFT] : يستخدمان معًا لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى أسفل بمقدار عشرة نقاط ضوئية .
- المفتاح [→] : يستخدم لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى اليمين بمقدار نقطة ضوئية واحدة .
- المفتاحين [→]+[SHIFT] : يستخدمان معًا لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى اليمين بمقدار عشرة نقاط ضوئية .
- المفتاح [←] : يستخدم لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى اليسار بمقدار نقطة ضوئية واحدة .

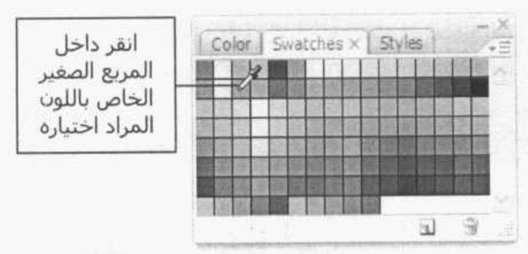
- المفتاحين ← + SHIFT : يستخدمان معًا لتحريك العناصر داخل الطبقة الحالية إلى اليسار بمقدار عشرة نقاط ضوئية .

> **ملحوظة** : قبل القيام بتحريك العناصر باستخدام لوحة المفاتيح يجب عليك التأكد أولاً من أن أداة التحريك Move Tool في حالة نشطة وأن الطبقة الحالية بلوحة الطبقات هى الطبقة المراد تحريك عناصرها بالفعل .

طلاء طبقة بأكملها بلون أو نمط جاهز

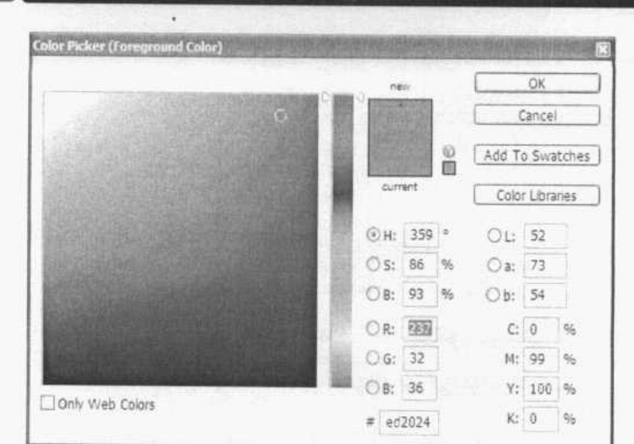
يمكنك طلاء طبقة بأكملها بلـون Color أو نمط جاهز Pattern وذلك من خلال الخطوات التالية :

1. قم بالوقوف على الطبقة المراد طلاءها بلوحة الطبقات .
2. اختر أداة وعاء الطلاء Paint Bucket Tool من صندوق الأدوات، ثم قم بتحديد اللون المراد للطلاء وذلك باختياره من لوحة النماذج اللونية الجاهزة Swatches .

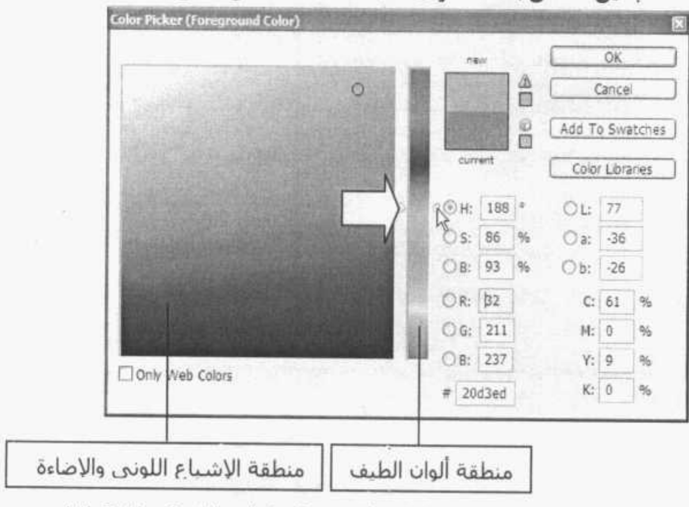




أو يمكنـك اختيـار لـون الطـلاء بالـضغط علـى مربـع Foreground color بصندوق الأدوات ليتم ظهـور نافذة ملتقط الألوان Color Picker الموضحة بالشكل التالى :



3. اختر درجة اللون المطلوبة بدقة، وذلك بتحريك المؤشر المنزلق الرأسى ذى المقبضين الخاص بمنطقة ألوان الطيف – لاحظ الشكل التالى :



4. لاحظ تغيير اللون الحالى إلى اللون الجديد المختار وذلك فى الشق العلوى من مربع المعاينة بالنافذة السابقة .

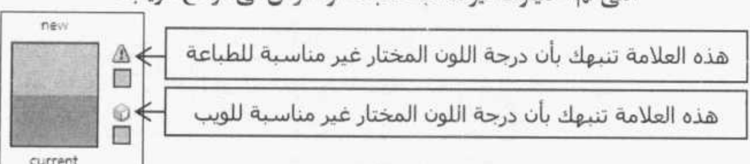
اللون الجديد المختار

اللون الحالى بمربع Foreground color

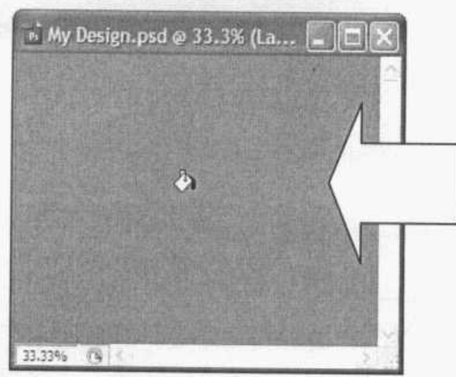
new

current

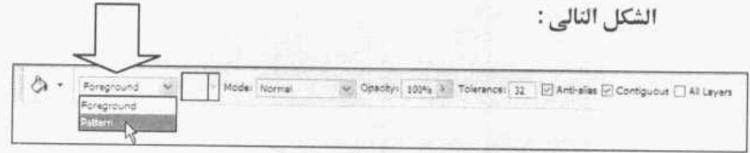
5. من خلال النظر إلى الشكل السابق الخاص بمربع معاينة الألوان المختارة ستلاحظ وجود علامتين، واحدة بجوار الشق العلوى من المربع والأخرى بجوار الشق السفلى من المربع وهذه العلامات تقوم بتنبيهك بأن درجة اللون التى تم اختيارها غير مناسبة للطباعة أو للعرض فى مواقع الويب .



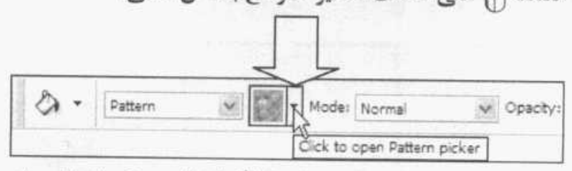
6. إذا كنت بصدد عمل تصميم ستتم طباعته فقم بالضغط فوق العلامة المجاورة للشق العلوى من مربع معاينة الألوان المختارة، أما إذا كنت بصدد عمل تصميم لموقع ويب فقم بالضغط فوق العلامة المجاورة للشق السفلى من مربع معاينة الألوان المختارة .
7. سواء فى الحالة الأولى أو فى الحالة الثانية سيتم تصحيح درجة اللون واختيار درجة لون صالحة – وفق العمل المطلوب – قريبة من اللون الذى تم اختياره .
8. بعد اختيار اللون المطلوب قم بالضغط فوق المفتاح OK بنافذة ملتقط الألوان Color Picker ليتم اعتماد اللون المختار كلون لمربع Foreground color بصندوق الأدوات .
9. قم الآن بالضغط فوق أى منطقة داخل التصميم ليتم الطلاء الكلى للطبقة الحالية وفقًا للون الجديد المختار .



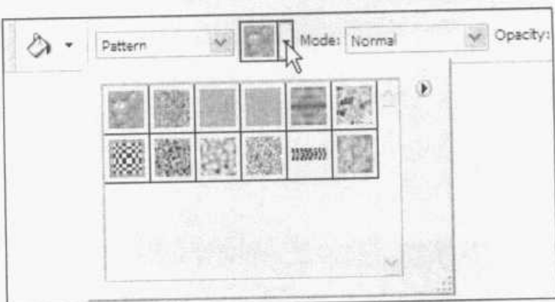
10. فى حالة الرغبة فى طلاء الطبقة الحالية بنمط من الأنماط الجاهزة بالبرنامج فكل ما عليك هو اختيار الخيار Pattern من الخانة الموجودة بأقصى يسار شريط الخيارات الخاص بأداة وعاء الطلاء Paint Bucket Tool – لاحظ معى الشكل التالى :



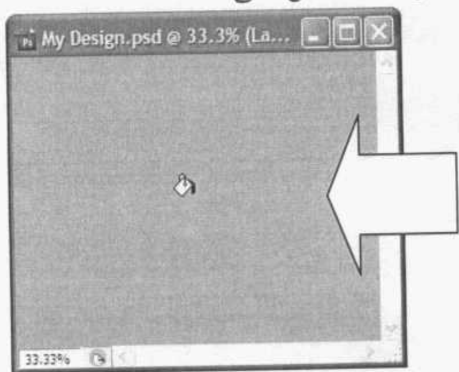
بعد ذلك عليك باختيار شكل النمط المطلوب للطلاء، وهذا يتم من خلال الضغط على المثلث الصغير الموضح بالشكل التالى :



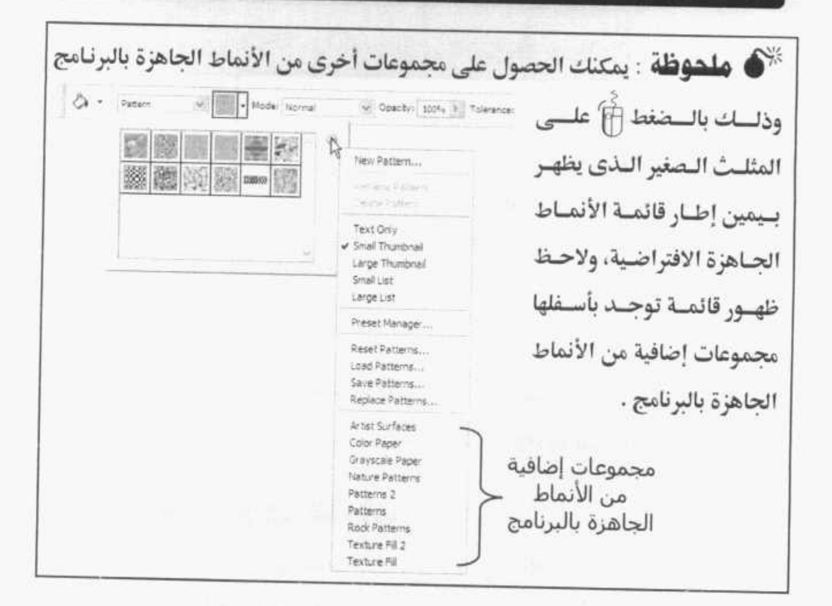
ولاحظ ظهور قائمة بها نماذج جاهزة للأنماط التى يمكن الطلاء بها .



11. اختر النمط الذى تريده وذلك بالنقر المزدوج عليه ثم قم بالضغط فوق أى منطقة داخل التصميم ليتم الطلاء الكلى للطبقة الحالية وفقًا لهذا النمط المختار – لاحظ الشكل التالى :

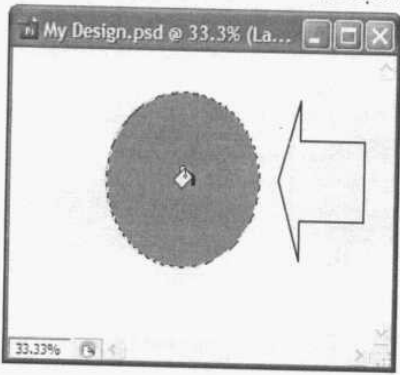


ملحوظة : يمكنك الحصول على مجموعات أخرى من الأنماط الجاهزة بالبرنامج وذلك بالضغط على المثلث الصغير الذى يظهر بيمين إطار قائمة الأنماط الجاهزة الافتراضية، ولاحظ ظهور قائمة توجد بأسفلها مجموعات إضافية من الأنماط الجاهزة بالبرنامج .

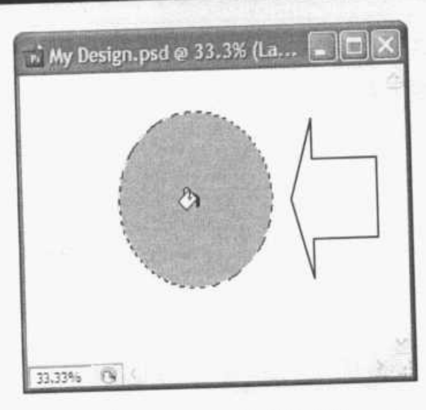


طلاء جزء محدد من الطبقة الحالية بلون أو نمط جاهز

تحدثنا فى الفقرة السابقة عن طلاء كامل الطبقة بلون أو نمط جاهز ويمكنك استخدام نفس الخطوات الوارد ذكرها بالفقرة السابقة، وذلك لطلاء جزء محدد مسبقًا من الطبقة الحالية بلوحة الطبقات .



طلاء جزء محدد من الطبقة الحالية باللون الموجود بمربع Foreground color

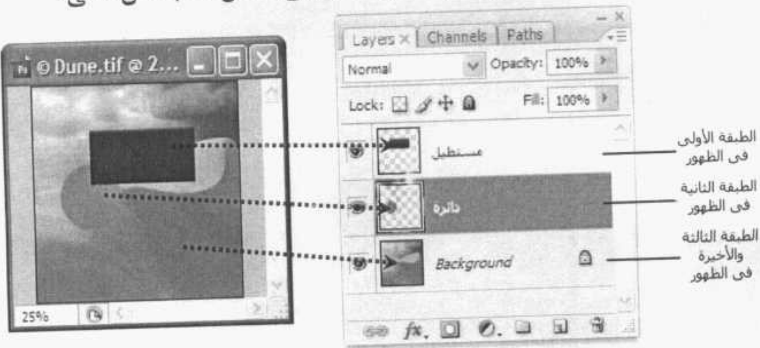


طلاء جزء محدد من الطبقة الحالية بنمط من الأنماط الجاهزة Pattern

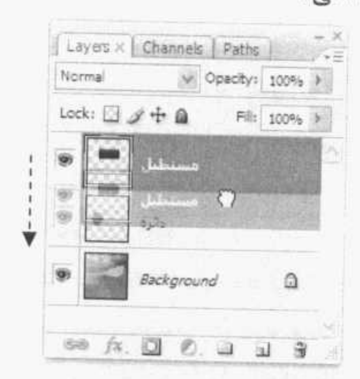
تغيير ترتيب عرض الطبقات

الطبقات Layers هى بمثابة ألواح من الزجاج الشفاف يحتوى كل منها على عنصر أو أكثر من عناصر التصميم وتوضع فوق بعضها البعض لتكون فى النهاية اللوحة الفنية التى نراها بأعيننا، وإذا أردنا تغيير ترتيب عرض الطبقات فوق بعضها البعض فيمكننا فعل ذلك من خلال لوحة الطبقات، وهذا ما سنعرفه من خلال الخطوات التالية :

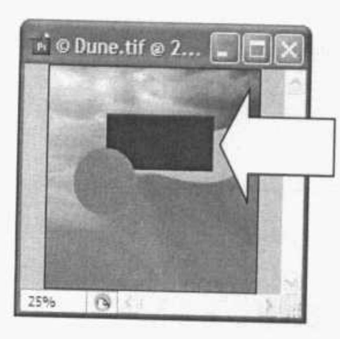
1. قم بالتوجه إلى لوحة الطبقات .
2. لاحظ ترتيب ظهور الطبقات من الأعلى إلى الأسفل كما بالشكل التالى :



3. قم بالضغط مرة واحدة على الطبقة المراد تغيير ترتيب ظهورها بلوحة الطبقات ثم قم بسحبها إلى أعلى أو إلى أسفل حسب ترتيب الظهور المراد لها – لاحظ الشكل التالى :



4. اترك الطبقة فى المكان المراد لها بلوحة الطبقات ولاحظ تغيير ترتيب ظهور محتوياتها بإطار التصميم كما بالشكل التالى :





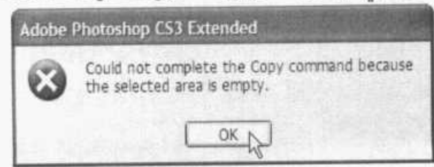
نسخ جزء محدد من الطبقة الحالية ولصقه فى طبقة أخرى

تستطيع نسخ Copy جزء محدد من الطبقة الحالية بالتصميم ولصقه Paste فى طبقة أخرى، سواء داخل التصميم الحالى أو فى تصميم آخر، وللقيام بذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم بتحديد Select الجزء المراد نسخه بالتصميم .
2. قم بالوقوف على الطبقة المطلوب إجراء عملية نسخ الجزء المحدد منها .
3. توجه إلى قائمة Edit بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية، واختر منها الخيار Copy أو اضغط معًا على المفتاحين CTRL+C من لوحة المفاتيح .
4. سيتم حفظ الجزء الذى قمت بنسخه مؤقتًا فى الذاكرة الرئيسية للحاسب .
5. قم بالوقوف على الطبقة المطلوب إجراء عملية لصق الجزء المحدد فيها .
6. قم بلصق Paste هذا الجزء المحدد فى المكان المراد بالطبقة الحالية وذلك باختيار الخيار Paste من قائمة Edit بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية أو الضغط معًا على المفتاحين CTRL+V من لوحة المفاتيح .

هذا وتستطيع إجراء عملية اللصق للجزء المحدد وذلك فى أى مكان بالتصميم الحالى أو فى ملف تصميم جديد .

ملحوظة : قبل القيام بعملية النسخ للجزء المحدد، عليك التأكد أولاً من الوقوف على الطبقة الحاوية على العنصر المطلوب نسخه، وعدم الوقوف على طبقة شفافة لا تحتوى فى مكان التحديد على شيء يصلح للنسخ وإلا ستظهر لك الرسالة التالية :



التى تفيدك بأن البرنامج لا يستطيع إتمام أمر النسخ بسبب أن منطقة التحديد فارغة ولا يوجد بها شيء يصلح للنسخ .

قص جزء محدد من الطبقة الحالية ولصقه فى طبقة أخرى

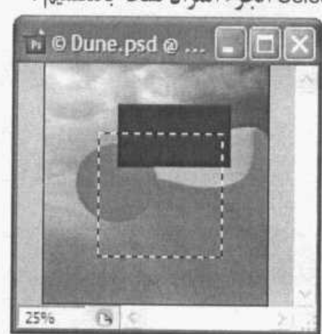
تستطيع قص Cut جزء محدد من الطبقة الحالية بالتصميم ولصقه Paste فى طبقة أخرى سواء داخل التصميم الحالى أو فى تصميم آخر، وللقيام بذلك يمكنك إتباع الخطوات السابق ذكرها فى الفقرة السابقة مع استبدال الأمر Copy بالأمر Cut .

Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Shift+Ctrl+V
Clear	

نسخ جزء محدد يشمل كافة الطبقات ولصقه فى طبقة أخرى

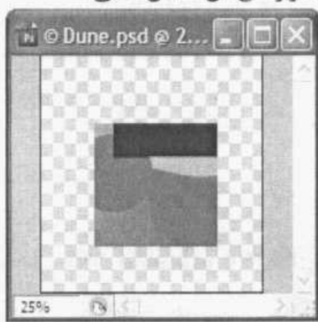
تعرفت فى فقرة سابقة على كيفية نسخ جزء محدد من الطبقة الحالية بالتصميم، وإذا أردت نسخ جزء محدد بحيث يشمل كافة الطبقات فعليك إتباع الخطوات التالية :

1. قم بتحديد Select الجزء المراد نسخه بالتصميم .



2. قم باختيار الخيار Copy Merged من قائمة Edit بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية، أو قم بالضغط على المفاتيح C + CTRL + SHIFT من لوحة المفاتيح .
3. سيتم الاحتفاظ بالجزء المحدد بالذاكرة الرئيسية للحاسب مؤقتًا حتى تقوم بلصقه فى المكان المراد .

4. قم بالوقوف على الطبقة المراد لصق الجزء المحدد بها ثم اختر الخيار Paste من قائمة Edit بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .
5. لاحظ ظهور الجزء الذى تم نسخه من كافة طبقات التصميم، وذلك فى الطبقة الجديدة كما هو واضح من الشكل التالى :

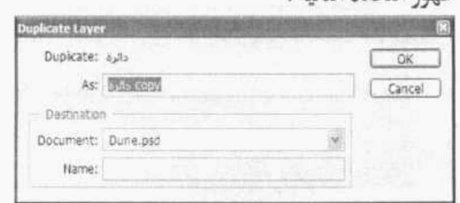


هذا وتستطيع إجراء عملية اللصق للجزء المحدد وذلك فى أى مكان بالتصميم الحالى أو فى ملف تصميم جديد .

عمل نسخة مطابقة من طبقة ما بلوحة الطبقات

إذا أردت عمل نسخة مطابقة من إحدى الطبقات الموجودة بلوحة الطبقات فكل ما عليك هو اتباع الخطوات التالية :

1. قم بالوقوف على الطبقة المراد أخذ نسخة مطابقة منها وذلك بلوحة الطبقات .
2. اختر الخيار ...Duplicate Layer من القائمة الرئيسية Layer .
3. لاحظ ظهور النافذة التالية :



4. قم بكتابة اسم مختار للطبقة المنسوخة الجديدة وذلك فى الخانة :As ثم قم بتحديد ملف التصميم الذى سيتم وضع الطبقة المنسوخة الجديدة به وذلك من الخانة :Document .
5. إذا أردت وضع الطبقة المنسوخة الجديدة فى التصميم الحالى الذى تم أخذ النسخة منه، فعليك بترك الخيار الافتراضى – اسم التصميم الحالى – بالخانة :Document على ما هو عليه .
6. اضغط مفتاح OK بالنافذة السابقة، ولاحظ ظهور الطبقة المنسوخة الجديدة بلوحة الطبقات كما بالشكل التالى :



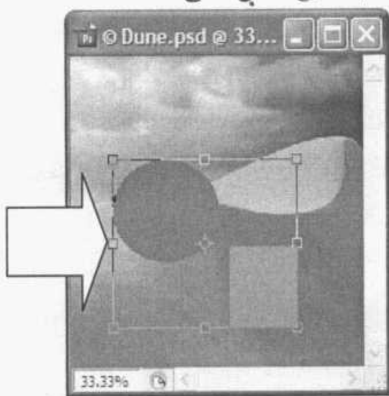
هذا ويمكنك استخدام المفتاحين J + CTRL بلوحة المفاتيح عوضًا عن الخطوات السابقة وذلك لعمل نسخة مطابقة جديدة من الطبقة الحالية دون ظهور نافذة Duplicate Layer .

تعديل شكل واتجاه العناصر بطبقة ما

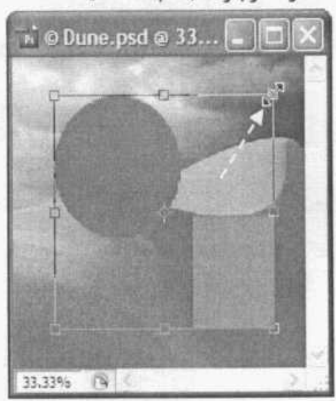
يمكنك تعديل شكل واتجاه العناصر الموجودة بطبقة ما من الطبقات الموجودة بالتصميم وذلك يتم وفق الخطوات التالية :

1. قم بالوقوف على الطبقة المطلوبة بلوحة الطبقات .
2. اختر الخيار Free Transform من قائمة Edit أو اضغط على المفتاحين T + CTRL معًا من لوحة المفاتيح .

3. ستلاحظ ظهور إطار خارجى ذى ثمانى مقابض يحيط بكافة العناصر الموجودة فى الطبقة الحالية – تابع الشكل التالى :

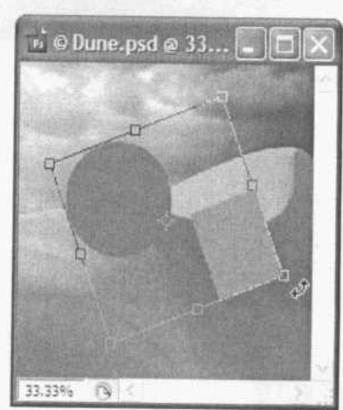


4. قم بالضغط على أحد المقابض الثمانية واسحبه إلى أى اتجاه تريده ليتم تغيير شكل العناصر الموجودة بالطبقة الحالية .



5. يمكنك تغيير اتجاه العناصر وعمل تدوير لها وذلك بالابتعاد قليلاً عن أحد المقابض الأربعة الرئيسية لتلاحظ ظهور شكل مؤشر الماوس هكذا : ↰

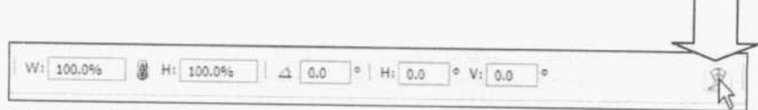
6. اضغط مع الاستمرار بالضغط على أحد المقابض الأربعة الرئيسية، ثم قم بالتحرك دائريًا فى الاتجاه الذى تريد تدوير العناصر وفقًا له .



7. اضغط مفتاح ENTER من لوحة المفاتيح ليتم تطبيق التعديلات التى أجريتها على شكل واتجاه العناصر داخل الطبقة الحالية .

هذا ويمكنك تغيير شكل العناصر بالطبقة الحالية وفقًا لبعض النماذج الجاهزة التى يوفرها البرنامج لك، وللتعرف على كيفية استخدام هذه النماذج لتغيير شكل العناصر الموجودة بالطبقة الحالية عليك بمتابعة الخطوات التالية :

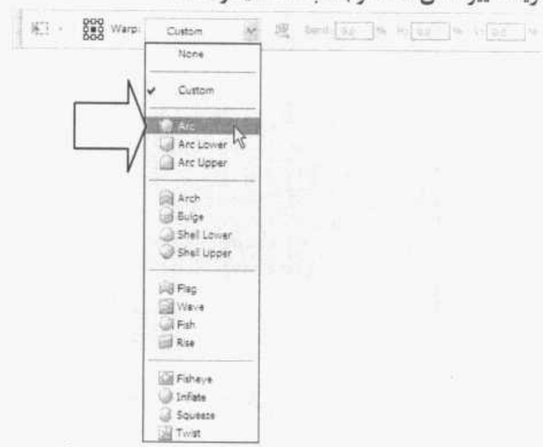
1. قم بالضغط على المفتاحين CTRL+T معًا من لوحة المفاتيح، ولاحظ ظهور الإطار الخارجى ذى المقابض الثمانية والذى سبق أن تحدثنا عنه فى الخطوات السابقة .
2. توجه إلى أقصى يمين شريط الخيارات الذى يظهر لك بأسفل شريط القوائم واضغط على الأيقونة كما بالشكل التالى :



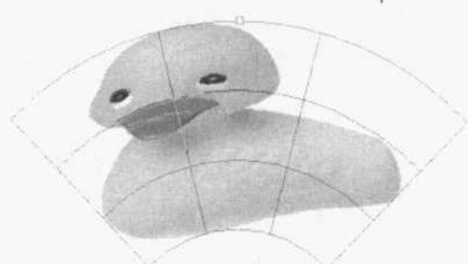
3. ستلاحظ تغيير محتويات شريط الخيارات وظهور شريط الخيارات كما بالشكل التالى :



4. اختر من القائمة الخاصة بالخانة :Warp بيسار شريط الخيارات، النموذج الذى تريد تغيير شكل العناصر بالطبقة الحالية وفقًا له .



5. لاحظ تغيير شكل الإطار الخارجى وكذلك شكل العنصر وفقًا للنموذج المختار من القائمة السابقة .



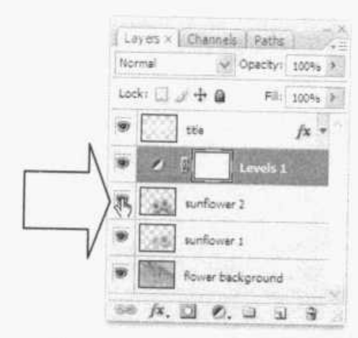
6. اضغط مفتاح ENTER من لوحة المفاتيح ليتم تطبيق التعديلات وظهور العنصر بشكله الجديد المختار .

ملحوظة : أثناء عملية تغيير شكل واتجاه العناصر داخل الطبقة الحالية، يمكنك الخروج من الأمر وعدم تطبيق التعديلات التى قمت بها وذلك بالضغط على مفتاح ESC من لوحة المفاتيح .

إخفاء الطبقات

يمكنك إخفاء أى طبقة من الطبقات الموجودة بلوحة الطبقات بحيث لا تظهر محتوياتها بالتصميم، ولعمل ذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

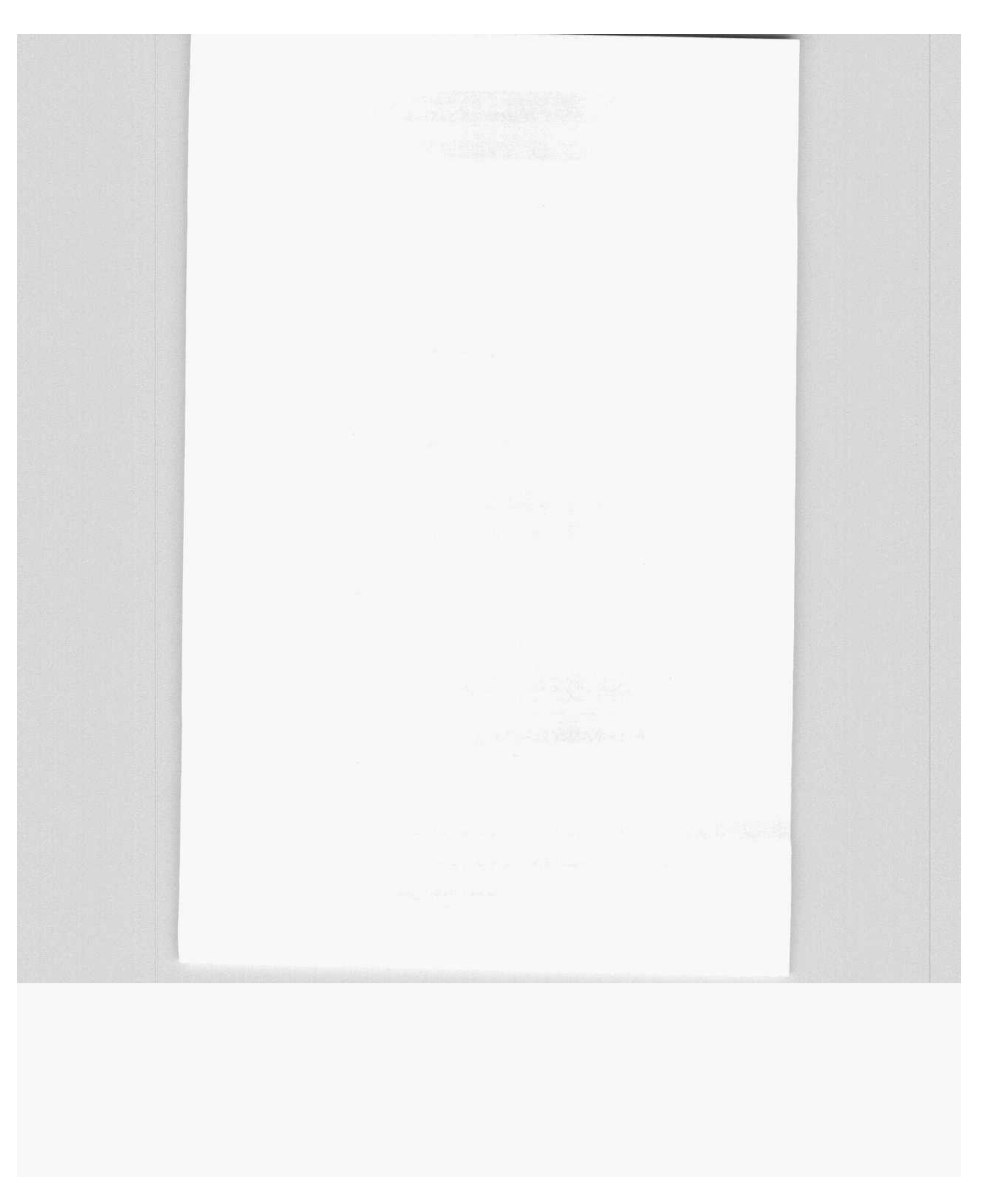
1. اذهب إلى الطبقة المراد إخفاؤها بلوحة الطبقات .
2. قم بالضغط مرة واحدة على رمز العين بجوار الطبقة المرادة بلوحة الطبقات .



3. لاحظ اختفاء العناصر الموجودة بهذه الطبقة من حيز التصميم وهذا نتيجة أن الطبقة مخفية الآن .

هذا وللقيام بإظهار الطبقة من جديد عليك بالضغط مرة أخرى فى المربع الصغير – بجوار الطبقة – الذى كان يحتوى على رمز العين من قبل ولاحظ ظهور رمز العين من جديد بجوار الطبقة وهذا يدل على ظهور عناصر الطبقة بحيز التصميم .

ملحوظة : لإخفاء كافة طبقات التصميم دفعة واحدة عليك بالضغط مرة واحدة على الطبقة الأولى بأعلى لوحة الطبقات، ثم الضغط المستمر على مفتاح SHIFT من لوحة المفاتيح، ثم بعد ذلك عليك بالضغط على الطبقة الأخيرة بأسفل لوحة الطبقات ليتم تحديد كافة الطبقات الموجودة بلوحة الطبقات، وتستطيع إخفاء كافة الطبقات باختيار الخيار Hide Layers من قائمة Layer بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية ولإظهارها مرة أخرى اختر الخيار Show Layers من نفس القائمة السابقة .



المهارة الخامسة

إضافة النصوص والتعامل معها

Inserting and dealing with texts

نتناول فى هذه المهارة :

- إضافة النصوص إلى التصميم .
- مخطط تفصيلى للوحة تنسيق النصوص .
- تنسيق النصوص التى قمت بإضافتها إلى التصميم .
- تحريك النصوص .
- الكتابة بشكل رأسى داخل التصميم .
- إنشاء تحديد على هيئة نص مكتوب .

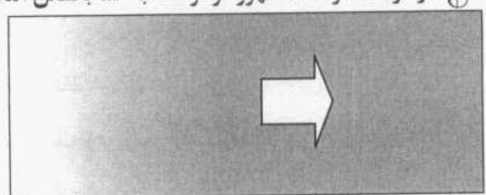
إضافة النصوص إلى التصميم

توجد طريقتان لإضافة النصوص إلى التصميم، الطريقة الأولى تفيد فى إضافة كلمة أو جملة إلى التصميم، أما الطريقة الثانية فتفيد فى إضافة فقرة مكونة من عدة أسطر إلى التصميم، وسوف نتعرف على كيفية استخدام هاتين الطريقتين كل على حدة .

الطريقة الأولى (إضافة كلمة أو جملة إلى التصميم) :

يمكنك إضافة كلمة أو جملة إلى التصميم وذلك باتباع الخطوات التالية :

1. اختر أداة الكتابة الأفقية Horizontal Type Tool من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى المكان المراد إضافة النص به بالتصميم .
3. اضغط مرة واحدة ولاحظ ظهور مؤشر الكتابة كما بالشكل التالى :



4. قم بكتابة أى كلمة تريدها ولتكن : Photoshop .

5. اضغط مفتاحى ENTER + CTRL معًا بلوحة المفاتيح، وذلك ليتم اعتماد إضافة الكلمة إلى التصميم .

6. لاحظ فى النهاية ظهور الكلمة التى قمت بإضافتها للتصميم كما بالشكل التالى :

Photoshop

ملحوظة : إذا أردت الكتابة باللغة العربية فعليك بالضغط على المفتاحين SHIFT + ALT معًا بيمين لوحة المفاتيح وذلك كما هو شائع فى جميع البرامج الأخرى التى يمكن الكتابة بها .

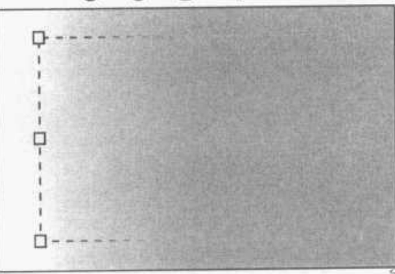
الطريقة الثانية (إضافة فقرة مكونة من عدة أسطر إلى التصميم) :

تعلمنا فى الفقرة السابقة كيفية إضافة كلمة أو جملة واحدة إلى التصميم، وفى هذه الفقرة سوف نتعلم كيفية إضافة فقرة كاملة مكونة من عدة أسطر إلى التصميم، وللقيام بذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم باختيار أداة الكتابة الأفقية Horizontal Type Tool T من صندوق الأدوات .

2. قم بالتوجه إلى المكان الذى تود بدء الفقرة منه داخل التصميم، ثم قم بالسحب Drag وكأنك ترسم مربعًا أو مستطيلاً – لاحظ الشكل التالى :

3. اترك الماوس ولاحظ ظهور إطار ذى ثمانى مقابض يشبه الإطار الخاص بالخيار Free Transform الذى تناولناه فى فصل سابق – لاحظ الشكل التالى :



4. قم بالنقر مرة واحدة داخل الإطار السابق ليظهر لك مؤشر الكتابة .
5. ابدأ فى كتابة الفقرة المرادة داخل الإطار لتصبح كما بالشكل التالى :

يعد هذا البرنامج من أفضل
البرامج التى تتيح لنا تعديل
الصور وعلاج العيوب الفنية
التى تظهر بها .

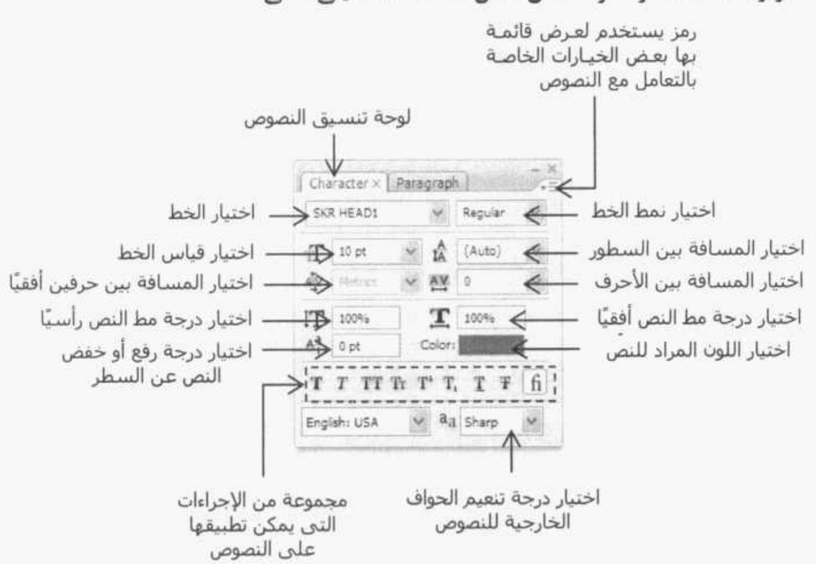
6. عندما تنتهى من كتابة الفقرة عليك بالضغط على مفتاحى ENTER + CTRL معًا بلوحة المفاتيح، وذلك ليتم اعتماد إضافة الفقرة إلى التصميم – لاحظ الشكل التالى :

يعد هذا البرنامج من أفضل
البرامج التى تتيح لنا تعديل
الصور وعلاج العيوب الفنية
التى تظهر بها .

ملحوظة : أثناء كتابتك النصوص باستخدام أدوات الكتابة بالبرنامج تعتبر وظيفة مفتاح ENTER من لوحة المفاتيح هي الانتقال إلى سطر آخر، ولا يستخدم هذا المفتاح لتنفيذ الأمر، حيث إنك تستطيع تنفيذ الأمر واعتماد إضافة النصوص إلى التصميم بالضغط على مفتاحي ENTER + CTRL معًا بلوحة المفاتيح .

مخطط تفصيلى للوحة تنسيق النصوص

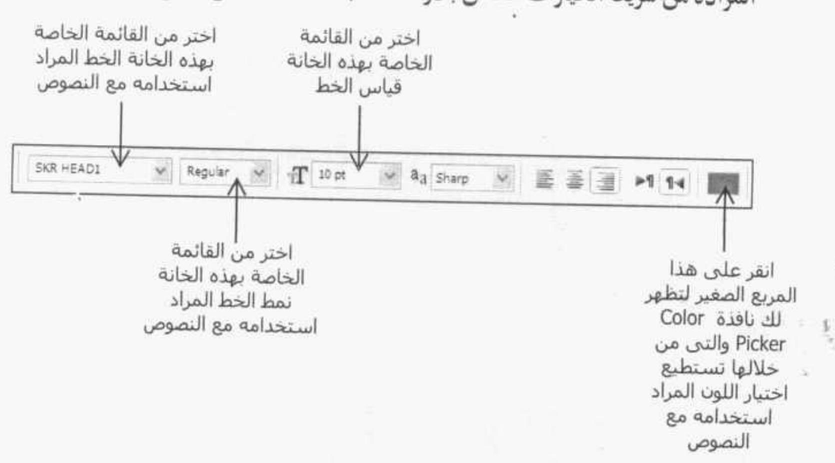
اللوحة Character توفر للمصمم العديد من الوظائف الحيوية التى تساعده فى تنسيق النصوص وضبطها بالشكل المرضى، ويمكننا التعرف على إجمالى الوظائف التى توفرها لنا هذه اللوحة وذلك من خلال المخطط التفصيلى التالى :



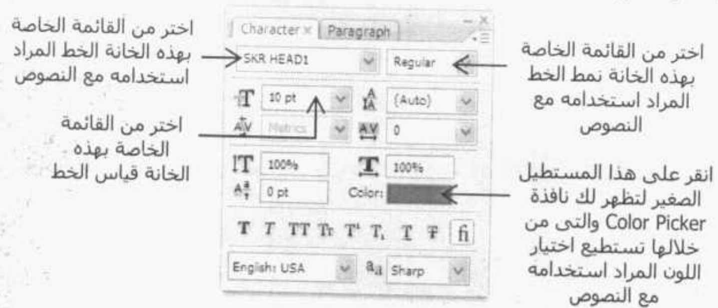
تنسيق النصوص التى قمت بإضافتها إلى التصميم

يوفر لك شريط الخيارات الخاص بأدوات الكتابة، وكذلك لوحة تنسيق النصوص العديد من الخصائص التى تمكنك من تنسيق النصوص التى قمت بإضافتها للتصميم كما يحلو لك، وللتعرف على أشهر تلك الوظائف لتنسيق النصوص عليك بمتابعة الجزء التالى :

فى البداية يجب عليك تظليل النصوص المراد تنسيقها، ثم بعد ذلك عليك اختيار الوظيفة المرادة من شريط الخيارات الخاص بأدوات الكتابة – لاحظ الشكل التالى :



أيضًا تستطيع استخدام وظائف اللوحة Character لتنسيق النصوص، وذلك كما بالشكل التالى :



تحريك النصوص

إذا أردت - بعد أن قمت بإضافة النصوص إلى التصميم - أن تقوم بتحريكها ونقلها من مكانها الحالى إلى أى مكان آخر بالتصميم، فكل ما عليك هو اتباع الخطوات التالية :

1. قم بالوقوف على الطبقة الحاوية على النصوص المراد تحريكها من مكانها، وذلك بلوحة الطبقات .



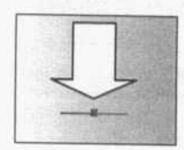
2. اختر من صندوق الأدوات أداة التحريك Move Tool ثم توجه إلى حيث توجد النصوص بالتصميم، ثم اضغط مع الاستمرار بالضغط عليها وقم بسحبها بالماوس إلى المكان المراد الجديد .

الكتابة بشكل رأسى داخل التصميم

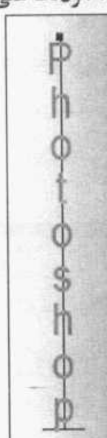
تعرفنا فى فقرة سابقة على كيفية إضافة النصوص إلى التصميم وذلك بواسطة أداة الكتابة الأفقية Horizontal Type Tool .

غير أن هذه الأداة تقوم بإضافة النصوص إلى التصميم بشكل أفقى فحسب، ولكى نقوم بإضافة النصوص بشكل رأسى إلى التصميم علينا استخدام أداة الكتابة الرأسية Vertical Type Tool وهذا ما سنعرفه من خلال الخطوات التالية :

1. اختر أداة الكتابة الرأسية Vertical Type Tool من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى المكان المراد إضافة النص به بالتصميم .
3. اضغط مرة واحدة ولاحظ ظهور مؤشر الكتابة كما بالشكل التالى :

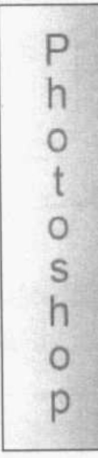


4. قم بكتابة الكلمة : Photoshop وذلك على سبيل المثال .



5. اضغط مفتاحى ENTER + CTRL معًا بلوحة المفاتيح، وذلك ليتم اعتماد إضافة الكلمة إلى التصميم .

6. لاحظ فى النهاية ظهور الكلمة التى قمت بإضافتها للتصميم كما بالشكل التالى :

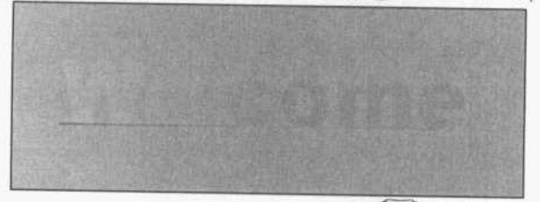


ملحوظة : الاستخدام الشائع لأداة الكتابة الرأسية Vertical Type Tool هو إضافة الكلمات ذات الحروف الإنجليزية فحسب .

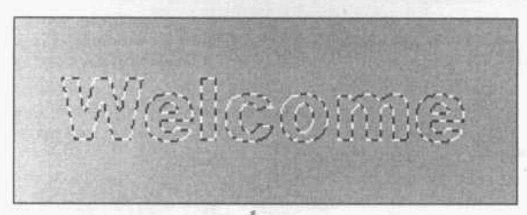
إنشاء تحديد على هيئة نص مكتوب

يمكنك إنشاء تحديد Select على هيئة نص مكتوب وذلك وفق الخطوات التالية :

1. توجه إلى صندوق الأدوات .
2. قم باختيار أداة قناع الكتابة الأفقية Horizontal Type Mask Tool وذلك إذا كنت تريد إنشاء تحديد على هيئة نص مكتوب أفقيًا، أما إذا كنت تريد إنشاء تحديد على هيئة نص مكتوب رأسيًا فقم باختيار أداة قناع الكتابة الرأسية Vertical Type Mask Tool .
3. نريد مثلاً إنشاء تحديد على هيئة نص مكتوب أفقيًا لذلك فسوف نقوم باختيار أداة قناع الكتابة الأفقية Horizontal Type Mask Tool من صندوق الأدوات .
4. توجه إلى داخل حيز التصميم ثم قم بالضغط في المكان المراد ليظهر لك مؤشر الكتابة الخاص بالأداة .
5. قم بكتابة الكلمة التى تريدها ثم قم بعملية التنسيق لها كما يحلو لك .



6. اضغط مفتاحى ENTER + CTRL معًا بلوحة المفاتيح، وذلك ليتم إنشاء تحديد على هيئة الكلمة التى قمت بإضافتها للتصميم – لاحظ الشكل التالى :



7. يمكنك التعامل مع هذا التحديد وفقًا للمهارات الخاصة بالتحديد .

المهارة السادسة

التعامل مع المرشحات

Dealing with Filters

نتناول فى هذه المهارة :

- المرشحات Filters .
- معرض المرشحات Filters Gallery .
- نماذج من المرشحات المتوفرة بالبرنامج .
- إضافة مرشحات جديدة للبرنامج .

مقدمة

المرشحات Filters تعتبر من أهم الأشياء التى تفيد المصمم فى إضفاء تأثيرات معينة على التصميم الفنى داخل برنامج Adobe Photoshop وفى هذه المهارة سوف نلقى الضوء حول المرشحات وكيفية التعامل معها .

المرشحات Filters

هى مجموعة من التأثيرات الجاهزة التى يمكن التعديل فى خصائصها – كما يتناسب مع المصمم – ليتم تطبيقها بعد ذلك على التصميم، ويوفر لنا البرنامج العشرات من المرشحات ويمكن استخدامها من خلال القائمة Filter الموجودة بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .

Filter
Last Filter Ctrl+F
Convert for Smart Filters
Extract... Alt+Ctrl+X
Filter Gallery...
Liquify... Shift+Ctrl+X
Pattern Maker... Alt+Shift+Ctrl+X
Vanishing Point... Alt+Ctrl+V
Artistic
Blur
Brush Strokes
Distort
Noise
Pixelate
Render
Sharpen
Sketch
Stylize
Texture
Video
Other
Digimarc

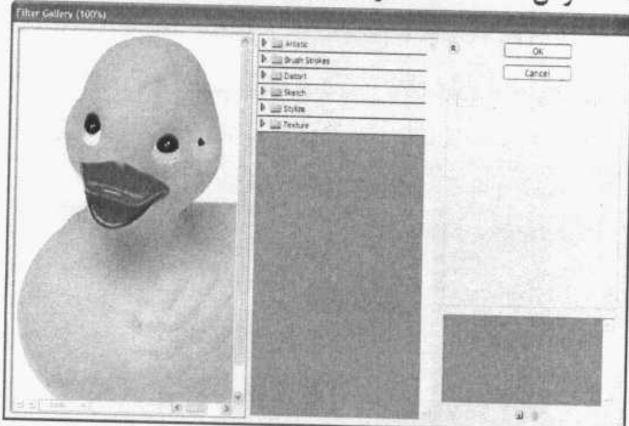
فى البداية وقبل أن نقوم باستخدام المرشحات يجب علينا أن نعرف أن عددًا كبيرًا من المرشحات لا يعمل عندما تكون الصيغة اللونية للتصميم هى الصيغة CMYK وإذا كنت ترغب فى أستخدام كافة المرشحات الموجودة بالبرنامج فيجب عليك أولاً تحويل

التصميم من الصيغة اللونية CMYK إلى الصيغة اللونية RGB حتى يمكنك استخدام كافة المرشحات بالبرنامج .

معرض المرشحات Filter Gallery

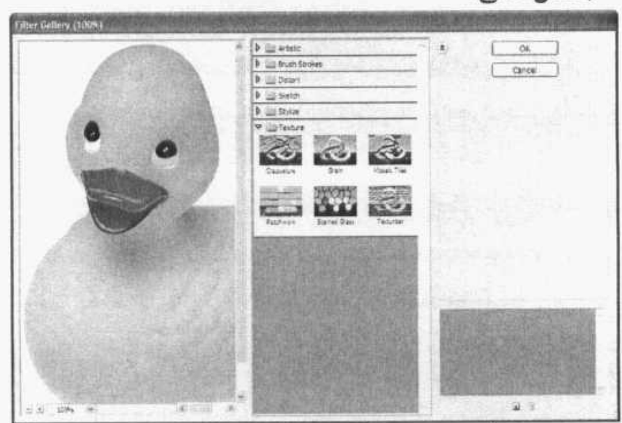
تستطيع التعامل مع مجموعات المرشحات ومعاينتها قبل تطبيقها على التصميم وذلك من خلال نافذة معرض المرشحات Filter Gallery وللتعرف على ذلك تابع معي الخطوات التالية :

1. قم باستدعاء أى صورة مخزنة بجهازك ولتكن - على سبيل المثال - الصورة (Ducky.tif) الموجودة بمجلد الصور والتصميمات الجاهزة بالبرنامج .
2. قم بالتوجه إلى قائمة Filter بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية .
3. اختر من هذه القائمة الخيار ...Filter Gallery ولاحظ ظهور النافذة التالية :

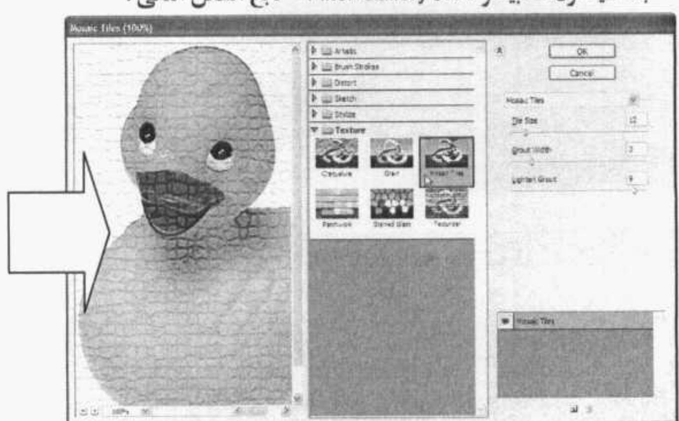


4. من خلال النظر إلى الشكل السابق ستلاحظ أنه قد تم تقسيم نافذة Filter Gallery إلى ثلاثة أجزاء رأسية، حيث يخصص الجزء الأيسر من النافذة لمعاينة شكل المرشح على الصورة قبل تطبيقه، ويخصص الجزء الأوسط من النافذة لعرض مجموعات المرشحات التى يوفرها البرنامج، أما الجزء الأيمن من النافذة فيخصص لتعديل خصائص المرشح المختار بما يتناسب مع المصمم .

5. انقر نقرًا مزدوجًا على مجموعة ما من مجموعات المرشحات بمنتصف النافذة السابقة، ولاحظ ظهور المرشحات الموجودة بهذه المجموعة كما بالشكل التالى :



6. قم بالضغط مثلاً على المرشح المسمى Mosaic Tiles الموجود بالمجموعة Texture ولاحظ ظهور شكل المرشح على الصورة فى الجزء الخاص بالمعاينة وذلك بيسار نافذة Filter Gallery – تابع الشكل التالى :



7. اضغط مفتاح OK بيمين نافذة Filter Gallery ليتم تطبيق المرشح على الصورة لتظهر كما بالشكل التالى :



نماذج من المرشحات المتوفرة بالبرنامج

ذكرنا من قبل أن البرنامج يوفر للمصمم العشرات من المرشحات التى تضفى تأثيرات رائعة على التصميم الفنى، وفى الجدول التالى سوف نتعرف على عينات من هذه المرشحات المتوفرة بالبرنامج .

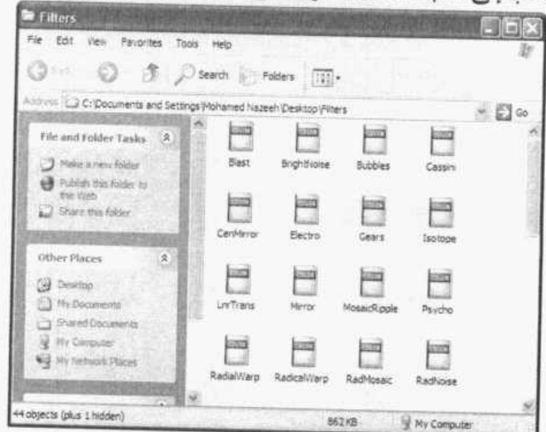
نموذج لمعاينة تطبيق المرشح على الصورة	وصف المرشح	اسم المرشح
	يستخدم هذا المرشح لجعل الصورة أشبه بورق الحائط .	Texturizer

	يستخدم هذا المرشح لعمل تركيز للإضاءة على أى جزء من الصورة .	Lighting Effects
	يستخدم هذا المرشح لعمل انعكاس ضوئى من عدسة كاميرا على جزء معين من الصورة .	Lens Flare
	يستخدم هذا المرشح لجعل الصورة كما لو كانت مرسومة على لوح من الزجاج المزخرف .	Glass
	يستخدم هذا المرشح لجعل الصورة كما لو كانت مغلفة بطبقة من البلاستيك الشفاف .	Plastic Wrap

إضافة مرشحات جديدة للبرنامج

بالرغم من أن برنامج Adobe Photoshop يوفر لك العشرات من المرشحات إلا أنك قد تريد إضافة مرشحات أخرى للبرنامج، هذه المرشحات قامت بإنتاجها وتطويرها شركات أخرى غير شركة Adobe وللتعرف على كيفية إضافة هذه المرشحات للبرنامج عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. اذهب إلى المجلد الذى يحتوى على المرشحات المراد إضافتها للبرنامج .



2. لاحظ أن امتداد ملفات المرشحات يكون فى الغالب هو الامتداد 8BF وأن الأيقونة الخاصة بالمرشح ذى الامتداد 8BF تكون كما بالشكل التالى :

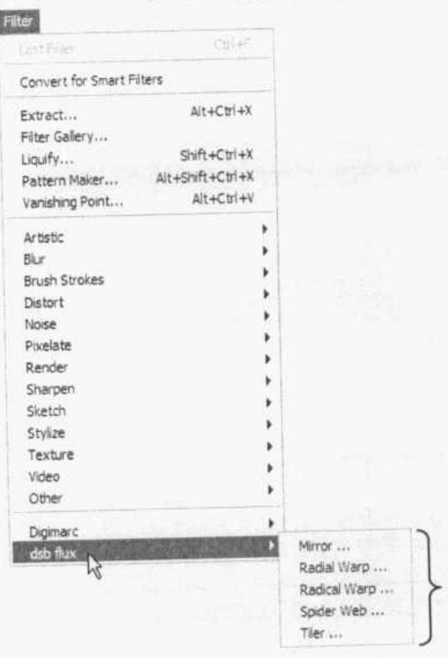


3. قم بنسخ Copy المرشحات المرادة من مجلد المرشحات الجديدة، ثم قم بالتوجه إلى المجلد Filters الموجود كما بالمسار التالى :

C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Plug-Ins\Filters

يرمز إلى القسم المثبت عليه نظام التشغيل Windows XP

4. قم بلصق Paste المرشحات المرادة فى هذا المجلد، ثم اذهب إلى قائمة Filter بأعلى نافذة برنامج Adobe Photoshop CS3 ولاحظ ظهور المرشحات التى قمت بإضافتها للبرنامج وذلك بأسفل القائمة كما بالشكل التالى :



ملحوظة : هناك نوع آخر من المرشحات تتم إضافتها للبرنامج من خلال بيئة تثبيت Setup حيث يتم النقر المزدوج على ملف المرشح الذى يكون امتداده EXE ومتابعة خطوات التثبيت من خلال نوافذ معالج التثبيت الخاص بالمرشح .

المهارة السابعة

استخدام الفرش

Using Brushes

نتناول فى هذه المهارة :

- الفرش Brushes .
- استخدام أداة فرشاة الرسم Brush Tool .
- نماذج من الفرش المتوفرة بالبرنامج .
- خصائص اللوحة Brushes .
- إضافة فرش جديدة للبرنامج .

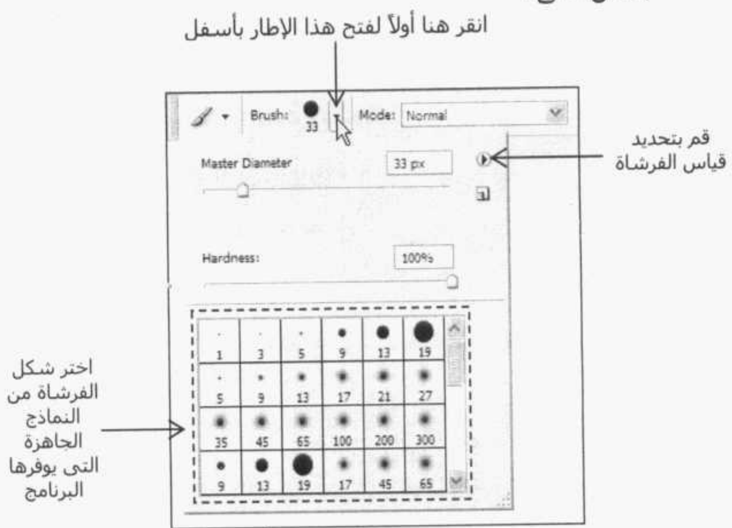
الفرش Brushes

الفرش Brushes تعتبر من أهم الوسائل التى تساعدنا فى زخرفة التصميم، وإضافة المزيد من الرونقة له، وفى هذه المهارة سوف نتناول كيفية استخدام الفرش والتعامل مع خصائصها المختلفة .

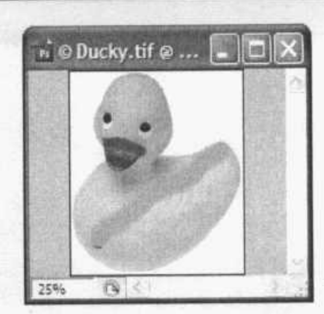
استخدام أداة فرشاة الرسم Brush Tool

نتناول فى هذه الفقرة شرحًا لكيفية استخدام أداة فرشاة الرسم Brush Tool داخل التصميم، وهذا ما سنعرفه من خلال الخطوات التالية :

1. قم بتنشيط أداة فرشاة الرسم Brush Tool من صندوق الأدوات .
2. قم باختيار شكل وقياس الفرشاة وذلك من خلال الإطار الخاص بذلك كما بالشكل التالى :



3. توجه إلى داخل حيز التصميم، ثم قم بالضغط مع الاستمرار ثم تحرك فى الاتجاه الذى تريده ليتم الرسم باستخدام الأداة كما بالشكل التالى :



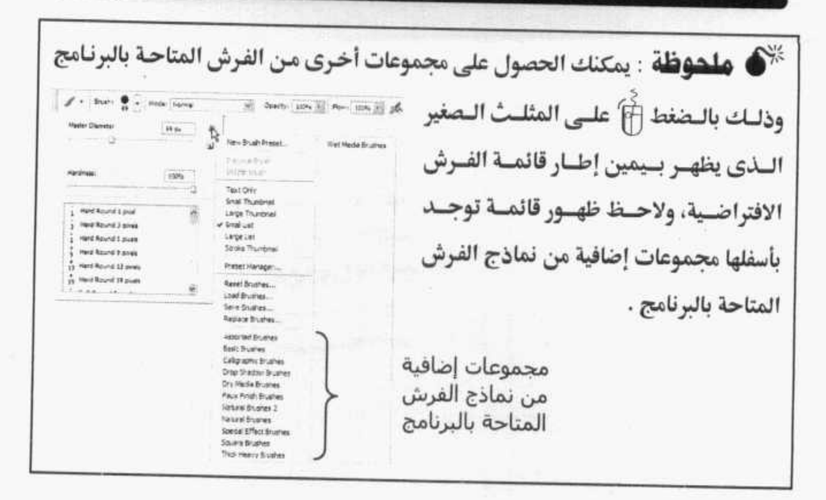
نماذج من الفرش المتوفرة بالبرنامج

يوفر لك البرنامج الكثير من الفرش بأشكالها المختلفة، وسوف نتعرف من خلال الجدول التالى على عينات من نماذج الفرش المتوفرة بالبرنامج .

نموذج لمعاينة استخدام الفرشاة داخل حيز العمل	وصف الفرشاة	اسم الفرشاة
	تستخدم هذه الفرشاة فى رسم حشائش خضراء .	Dune Grass
	تستخدم هذه الفرشاة فى رسم أوراق شجر .	Scattered Maple Leaves

Crosshath 4	تستخدم هذه الفرشاة فى رسم نجوم بعيدة تظهر فى الليل المظلم .	
Mesh - Large	تستخدم هذه الفرشاة فى رسم ألواح شباكية .	
Large Roses with Chroma	تستخدم هذه الفرشاة فى رسم الورود بألوانها المختلفة .	
Butterfly	تستخدم هذه الفرشاة فى رسم الفراشات بألوانها المختلفة .	

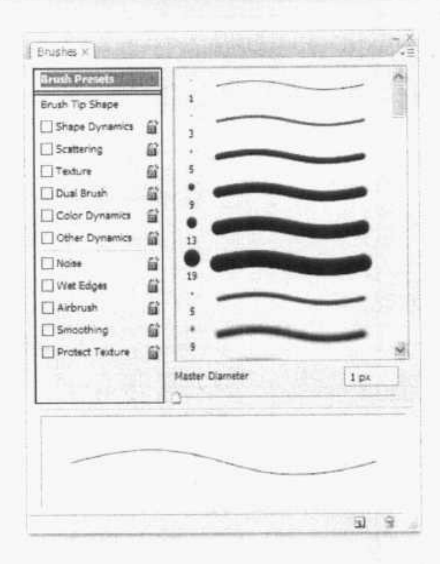
ملحوظة : يمكنك الحصول على مجموعات أخرى من الفرش المتاحة بالبرنامج وذلـك بالـضغط على المثلـث الـصغير الـذى يظهـر بـيمين إطـار قائمـة الفـرش الافتراضـية، ولاحـظ ظهـور قائمـة توجـد بأسفلها مجموعات إضافية من نماذج الفرش المتاحة بالبرنامج .



خصائص اللوحة Brushes

نتعرف فى هذه الفقرة على خصائص اللوحة Brushes والتى تفيدنا فى تخصيص الفرشاة وضبط وظائفها .

فى البداية يمكنك استدعاء اللوحة Brushes من خلال الضغط على اسمها بقائمة Window بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية، ولاحظ ظهورها كما بالشكل التالى :



وفيما يلى شرح للخصائص المختلفة للفرش، والتى تظهر بالجزء الأيسر من اللوحة Brushes :

Brush Presets

هذه الخاصية تمكنك من عرض المكتبات المختلفة لأشكال الفرش التى يمكنك استخدامها داخل حيز التصميم .

Brush Tip Shape

هذه الخاصية تمكنك من اختيار شكل الفرشاة وقياسها، كما تمكنك من عمل دوران لشكل الفرشاة وبعض الوظائف الأخرى .

Shape Dynamics

هذه الخاصية تمكنك من عمل بعض المتغيرات على شكل الفرشاة .

Scattering

هذه الخاصية تمكنك من عمل توزيع للجزيئات الصغيرة المكونة لشكل الفرشاة .

Texture

هذه الخاصية تمكنك من استخدام أحد الأنماط الجاهزة Patterns لتضفى تأثيرًا على الشكل الخاص بالفرشاة .

Dual Brush

هذه الخاصية تمكنك من استخدام فرشاة مزدوجة للرسم .

Color Dynamics

هذه الخاصية تمكنك من اختيار الألوان الخاصة بالفرشاة .

Other Dynamics

هذه الخاصية تمكنك من التحكم فى شفافية الجزيئات الصغيرة المكونة لشكل الفرشاة .

Noise

هذه الخاصية تمكنك من عمل تشويش للشكل الخاص بالفرشاة .

Wet Edges

هذه الخاصية تمكنك من جعل الفرشاة تقوم بالرسم باستخدام الألوان المائية .

Airbrush

هذه الخاصية تمكنك من جعل الفرشاة تقوم بعمل ضخ للألوان حول المنطقة التى تقف عليها بالماوس .

Smoothing

هذه الخاصية تمكنك من تنعيم المنحنيات أثناء الرسم بالفرشاة .

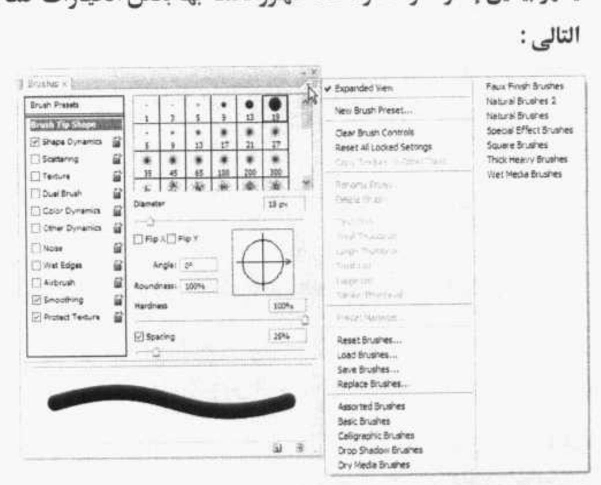
Protect Texture

هذه الخاصية تمكنك من استخدام جميع الأنماط الجاهزة Patterns كفرش للرسم .

إضافة فرش جديدة للبرنامج

ذكرنا من قبل أن البرنامج يوفر لك الكثير من الفرش التى يمكن استخدامها داخل التصميم، ولكنك قد تريد إضافة بعض الفرش غير الموجودة بالبرنامج، وللقيام بذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم باستدعاء اللوحة Brushes ثم قم بالضغط على المثلث الصغير الذى يظهر بيمين إطار اللوحة، ولاحظ ظهور قائمة بها بعض الخيارات كما بالشكل التالى :



2. اختر الخيار ...Load Brushes من القائمة السابقة، ولاحظ ظهور مربع حوارى يمكنك من استعراض الملفات بجهازك وتحميل الفرش الجديدة من المجلد الخاص بها بجهازك .

3. قم بإضافة مجموعات الفرش الجديدة الواحدة تلو الأخرى، وذلك بتحديدها ثم الضغط على مفتاح Load بالمربع الحوارى السابق .

4. لاحظ ظهور الفرش الجديدة التى قمت بإضافتها للبرنامج فى أسفل الجزء الأيمن من إطار اللوحة Brushes وذلك عندما تكون واقفاً على الخاصية Brush Presets .



المهارة الثامنة

التعامل مع المسارات والأشكال

Dealing with Paths and Shapes

نتناول فى هذه المهارة :

- المسارات Paths والأشكال Shapes.
- مخطط تفصيلى للوحة المسارات .
- إنشاء مسار جديد .
- إضافة نقطة إرساء جديدة على طول خط المسار .
- إلغاء نقطة إرساء من على طول خط المسار .
- تحويل أحد أضلاع المسار إلى منحنى .
- تحريك المسار ونقله من مكانه إلى مكان آخر .
- تحويل المسار إلى تحديد .
- تحويل تحديد ما إلى مسار .
- ملء محتوى شكل المسار من الداخل بلون ما .
- إضافة مسار جاهز من نماذج الأشكال المُعدة مسبقًا .

والعديد من الموضوعات الأخرى ..

المسارات Paths والأشكال Shapes

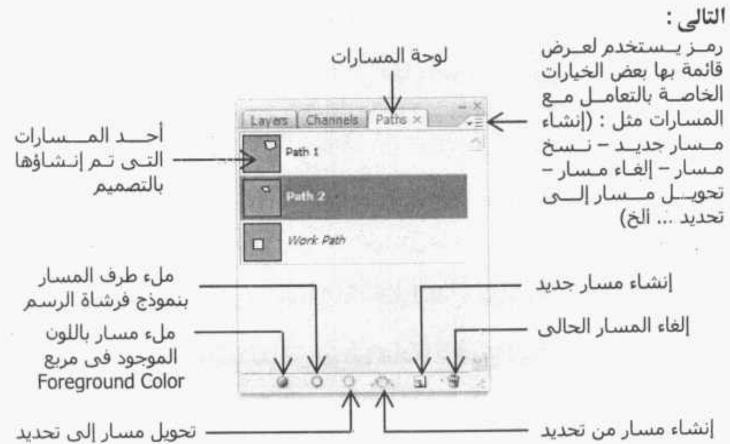
المسارات Paths هى عبارة عن خطوط ومنحنيات خارجية يتم رسمها حول أحد أجزاء الصورة بغرض تحويلها بعد ذلك إلى تحديد Selection، أما الأشكال Shapes فهى نماذج جاهزة للرسم يمكن إضافتها إلى الصورة وفقًا لأى حجم يختاره المصمم .

جدير بالذكر أن المسارات Paths تعتمد بشكل أساسى على تكنولوجيا الـ Vector وقد حرصت شركة Adobe على إضافة وظائف المسارات إلى برنامج Adobe Photoshop بالرغم من أنه يعتمد فى الأساس على تكنولوجيا الـ Raster .

هذا وسوف نتناول فى هذه المهارة شرحًا لكيفية التعامل مع المسارات Paths والأشكال Shapes داخل برنامج Adobe Photoshop .

مخطط تفصيلى للوحة المسارات

قبل الحديث عن كيفية إنشاء المسارات Paths والتعامل معها ينبغى علينا التعرف على لوحة هامة من ألواح البرنامج، وهى اللوحة Paths والتى تساعدنا فى التعامل مع المسارات Paths وتوفر لنا العديد من الوظائف المرتبطة بها، وسوف نتعرف على إجمالى الوظائف التى توفرها لوحة المسارات للمصمم، وذلك من خلال المخطط التفصيلى التالى :



إنشاء مسار جديد

بعد أن تعرفت على مفهوم المسارات يمكنك الآن إنشاء مسار جديد وذلك وفق الخطوات التالية :

1. توجه إلى لوحة المسارات، وقم بالضغط على الرمز بأسفل اللوحة ليتم إنشاء ما يشبه بطبقة شفافة يوضع عليها المسار الجديد، ويظهر نموذج المعاينة الخاص به بلوحة المسارات فحسب .
2. قم بتنشيط أداة رسم المسارات Pen Tool بصندوق الأدوات .
3. إذهب إلى داخل حيز التصميم، وقم برسم المسار الجديد وذلك بالنقر فوق المكان المراد البدء منه، لإنشاء نقطة إرساء، ثم قم بالتحرك بالماوس لوضع نقطة أخرى بمكان آخر، وذلك بمجرد النقر مرة أخرى بالماوس – لاحظ الشكل التالي :

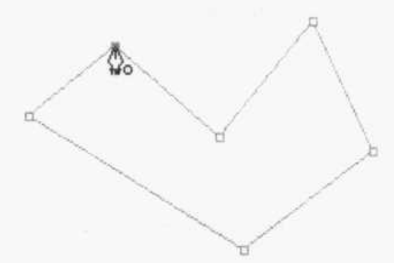
نقطة الإرساء الأولى
(نقطة بدء رسم المسار)

نقطة الإرساء الثانية

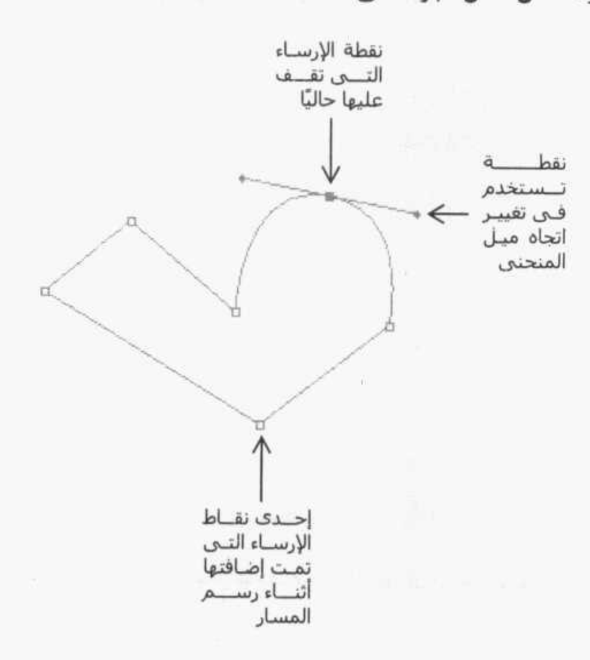
4. ستلاحظ عند ترك الماوس أنه قد تم وصل خط يربط بين نقطة الإرساء الأولى ونقطة الإرساء الثانية .



5. يمكنك الاستمرار في رسم المسار ليأخذ هيئة شكل ما، وذلك بإضافة عدة نقاط إرساء يتم وصلها بخط يربط بينها، ليصبح في النهاية المسار على هيئة شكل ما تحدده بنفسك .



هذا وتستطيع التعرف على الرموز والأشكال الخاصة بالنقاط التى تظهر عند رسمك للمسار وذلك من خلال الجزء التالى :

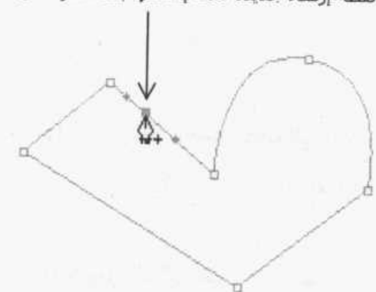


إضافة نقطة إرساء جديدة على طول خط المسار

إذا رغبت - بعد أن قمت بإنشاء شكل المسار - أن تضيف نقطة إرساء جديدة على طول خط المسار فيمكنك عمل ذلك من خلال استخدام أداة إضافة النقاط على المسارات Add Anchor Point Tool وهذا ما ستعرفه من خلال الخطوات التالية :

1. قم بتنشيط الأداة المذكورة من صندوق الأدوات .
2. إذهب إلى داخل حيز التصميم حيث يوجد المسار .
3. توجه إلى أى مكان تريده على طول خط المسار، ثم انقر مرة واحدة على خط المسار ولاحظ ظهور نقطة إرساء جديدة - تابع الشكل التالى :

نقطة إرساء جديدة تمت إضافتها بعد النقر على خط المسار

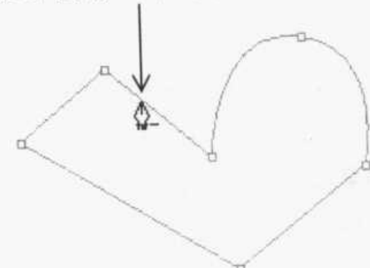


إلغاء نقطة إرساء من على طول خط المسار

يمكنك القيام بعكس الوظيفة المشروحة فى الفقرة السابقة، وهى إلغاء نقطة إرساء حالية من على طول خط المسار، وللتعرف على كيفية عمل ذلك، عليك باستخدام أداة حذف النقاط من على المسارات Delete Anchor Point Tool وذلك وفقاً للخطوات التالية :

1. إذهب إلى صندوق الأدوات وقم بتنشيط أداة حذف النقاط من على المسارات Delete Anchor Point Tool .
2. قم بالتوجه إلى داخل حيز التصميم حيث يوجد المسار .

3. قف بالماوس على نقطة الإرساء المراد إلغاؤها، ثم انقر مرة واحدة ليتم إلغاء هذه النقطة من على طول خط المسار – تابع الشكل التالى :

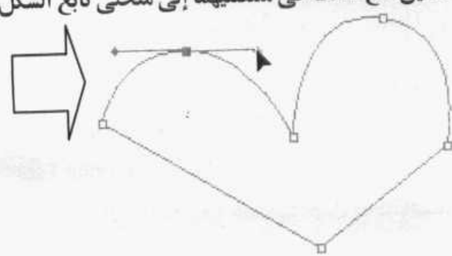


تحويل أحد أضلاع المسار إلى منحنى

عند رسمك المسار تلاحظ أنه يتكون من مجموعة من الأضلاع المستقيمة، وقد تريد تحويل أحد هذه الأضلاع المكونة لشكل المسار وذلك إلى منحنى وهذا يفيد كثيرًا – فيما بعد – فى تحديد Select جزء معين من الصورة بدقة شديدة، وللتعرف على كيفية تحويل إحدى أضلاع المسار إلى منحنى عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم بتنشيط أداة تحويل النقاط على المسارات Convert Point Tool وذلك من صندوق الأدوات .

2. توجه إلى حيث يوجد المسار بالتصميم، واضغط مع الاستمرار بالضغط فوق أحد نقاط الإرساء، ثم قم بالتحرك بالماوس فى أى اتجاه تريده، ولاحظ تحويل الضلعين – اللذين تقع النقطة فى منتصفيهما إلى منحنى تابع الشكل التالى :

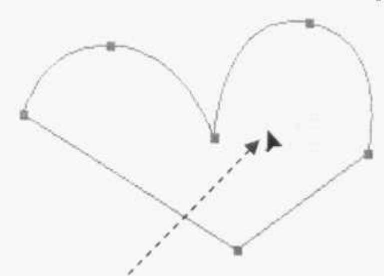


3. يمكنك التحكم فى شكل المنحنى، وذلك بسحب إحدى النقطتين الخاصتين بتغيير اتجاه ميل المنحنى .

تحريك المسار ونقله من مكانه إلى مكان آخر

إذا أردت تحريك المسار - بعد إنشاؤه - ونقله من مكانه إلى أى مكان آخر بالتصميم فيمكنك فعل ذلك من خلال اتباعك الخطوات التالية :

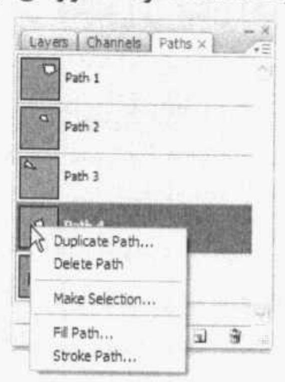
1. قم بتنشيط أداة تحريك المسار Path Selection Tool وذلك من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى داخل حيز المسار الموجود بالتصميم .
3. اضغط مع الاستمرار بالضغط، ثم قم بسحب المسار إلى أى مكان تريده داخل التصميم ولاحظ تحرك المسار معك .
4. اترك الماوس فى المكان الذى تود وضع المسار به ليتم انتقال المسار إلى مكانه الجديد .



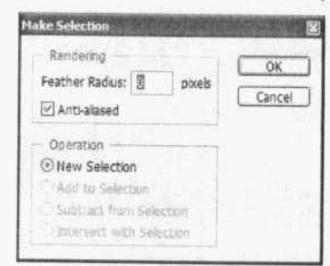
تحويل المسار إلى تحديد

نتحدث فى هذه الفقرة عن إحدى الفوائد التى سوف نجنيها من استخدام المسارات داخل التصميم ألا وهى تحويل المسار إلى تحديد Selection ويمكنك عزيزى القارئ تحويل المسار الذى قمت برسمه إلى تحديد Selection وذلك وفقًا للخطوات التالية :

1. بعد التأكد من ضبط المسار والرضا عن شكله الحالى، عليك التوجه إلى لوحة المسارات والنقر بمفتاح الماوس الأيمن فوق نموذج معاينة المسار بلوحة المسارات لتظهر لك قائمة مختصرة كما هو واضح من الشكل التالى :



2. اختر من القائمة المختصرة السابقة الخيار ...Make Selection ولاحظ ظهور النافذة التالية :



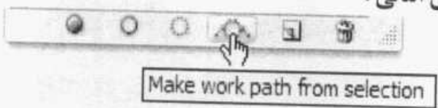
3. اضغط على مفتاح OK ولاحظ قيام البرنامج بتحويل المسار الذى قمت برسمه إلى تحديد Selection كما بالشكل التالى :

4. يمكنك الآن التعامل مع هذا التحديد وفقًا للمهارات التى تعلمتها فى المهارة الثانية بهذا الكتاب والخاص بمهارات التحديد .

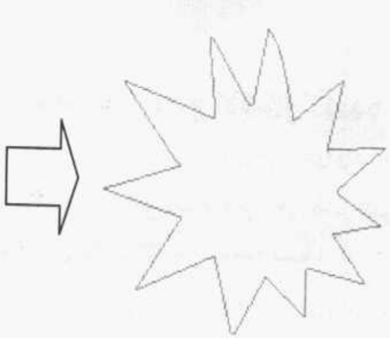
تحويل تحديد ما إلى مسار

إذا أردت تحويل أى تحديد Select قمت به بالتصميم، وجعله يأخذ شكل مسار Path فكل ما عليك هو اتباع الخطوات التالية :

1. قم بالتوجه إلى أسفل لوحة المسارات، ثم اضغط على الرمز كما بالشكل التالى :



2. ستلاحظ قيام البرنامج بتحويل التحديد الذى قمت به إلى مسار كما بالشكل التالى :

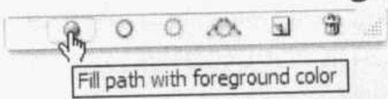


3. تستطيع الآن التعامل مع هذا المسار الناتج وفقًا للمهارات الخاصة بالتعامل مع المسارات .

ملء محتوى شكل المسار من الداخل بلون ما

بعد أن قمت برسم المسار، قد تريد ملء محتوى شكل المسار من الداخل بلون ما وللقيام بذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم باختيار اللون المراد للملء وذلك من مربع Foreground Color .
2. توجه إلى أسفل لوحة المسارات، ثم قم بالضغط على الرمز كما بالشكل التالى :



3. سيقوم البرنامج بملء محتوى شكل المسار من الداخل باللون الموجود بمربع Foreground Color – لاحظ الشكل التالى :



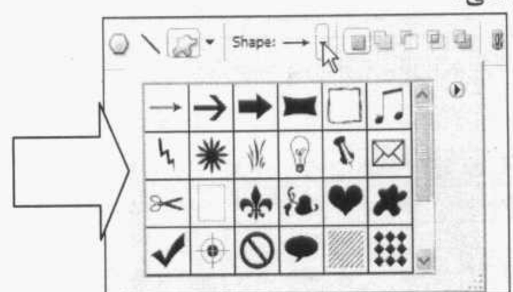
إضافة مسار جاهز من نماذج الأشكال المُعدة مسبقًا

يوفر لك البرنامج العديد من نماذج الأشكال الجاهزة التى يمكن إضافتها للتصميم أو الاستفادة منها كهيئات للمسارات، وسوف نتعرف فى هذه الفقرة على كيفية إضافة مسار جاهز للتصميم وذلك من نماذج الأشكال المُعدة مسبقًا .

فى البداية نستطيع مشاهدة الأشكال الجاهزة المتاحة بالبرنامج وذلك وفقًا للخطوات التالية :

1. قم باختيار أداة رسم الأشكال المخصصة Custom Shape Tool وذلك من صندوق الأدوات .

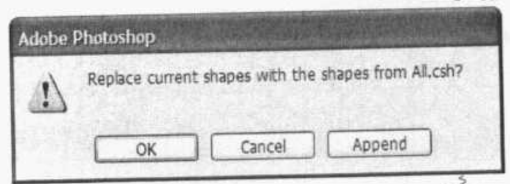
2. اذهب إلى منتصف شريط الخيارات الخاص بهذه الأداة ثم اضغط على المثلث الصغير الذى يقع بجوار الخيار :Shape ولاحظ ظهور قائمة فى هيئة إطار بها بعض من نماذج الأشكال الجاهزة التى يوفرها البرنامج – لاحظ الشكل التالى :



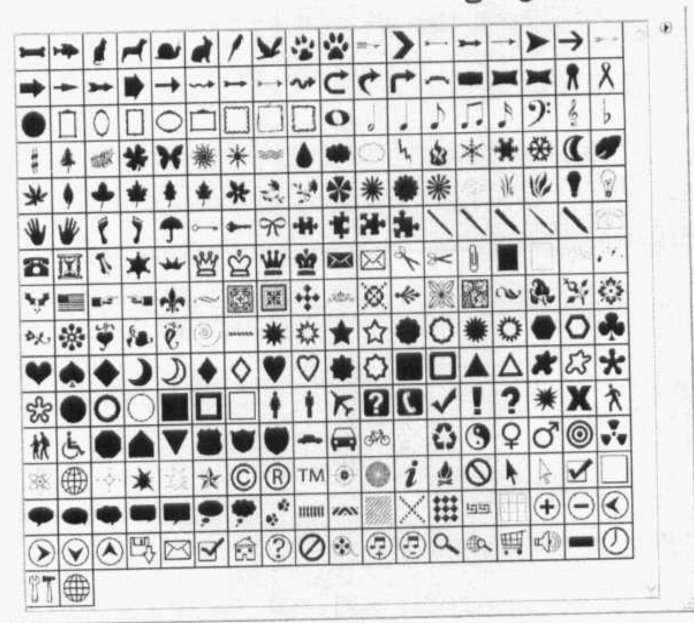
3. انقر على المثلث الصغير الذى يظهر بيمين إطار قائمة الأشكال السابقة ولاحظ ظهور قائمة توجد بأسفلها مجموعات إضافية من الأشكال الجاهزة التى يوفرها البرنامج – لاحظ الشكل التالى :



4. اختر من قائمة المجموعات الإضافية الخيار All لعرض كافة الأشكال الجاهزة المتوفرة بالبرنامج وذلك فى الإطار الخاص بعرض الأشكال ولاحظ قبل ذلك ظهور الرسالة التالية :

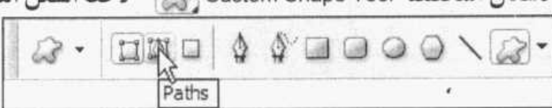


5. اضغط مفتاح OK ولاحظ ظهور كافة الأشكال الجاهزة المتوفرة بالبرنامج كما بالشكل التالى :



هذا ولإضافة مسار جاهز للتصميم يكون على هيئة نموذج من نماذج الأشكال المتوفرة بالبرنامج عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم بالضغط على الأيقونة بيسار شريط الخيارات الخاص بأداة رسم الأشكال المخصصة Custom Shape Tool – لاحظ الشكل التالى :



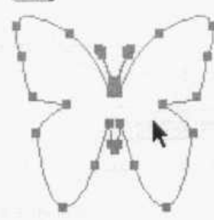
2. توجه إلى إطار عرض الأشكال الجاهزة، ثم قم باختيار الشكل الذى تريده وذلك بالنقر المزدوج على مربع المعاينة الخاص به .
3. اذهب إلى داخل حيز التصميم ثم قم بالضغط مع السحب لرسم الشكل بالحجم الذى تريده .
4. لاحظ ظهور الشكل فى هيئة مسار كما بالشكل التالى :



5. تعامل مع هذا المسار وفق المهارات الخاصة بالتعامل مع المسارات والتى تعلمتها من قبل .

إلغاء مسار

يمكنك – بكل سهولة – إلغاء أى مسار قمت برسمه بحيز التصميم، وذلك بتحديده بواسطة أداة تحريك المسار Path Selection Tool .

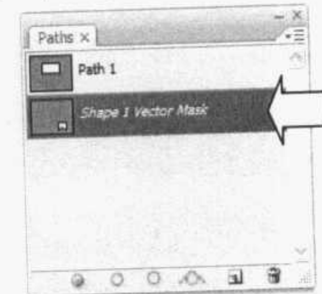


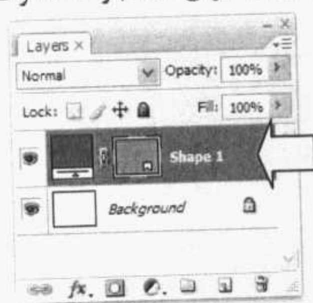
ثم الضغط على مفتاح DEL من لوحة المفاتيح ليتم إلغاؤه من التصميم .

إضافة الأشكال إلى التصميم

تحدثنا فى فقرة سابقة عن كيفية الاستفادة من الأشكال الجاهزة المتاحة بالبرنامج وجعلها كهيئات للمسارات يكون محتواها مفرغ من الداخل، أما فى هذه الفقرة فسوف نتعرف على كيفية إضافة الأشكال Shapes إلى التصميم بحيث تكون مطلية بلون من الداخل .

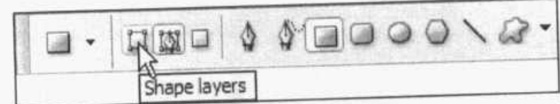
جدير بالذكر أن الأشكال Shapes تعتبر أقنعة تعتمد على تكنولوجيا الـ Vector وتكون لها طبقة خاصة بها بلوحة الطبقات وأيضًا يكون لها نموذج معاينة بلوحة المسارات .





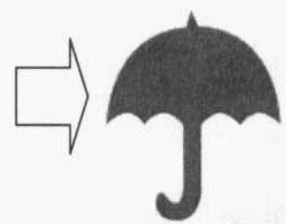
هذا وللقيام بإضافة أحد الأشكال الجاهزة إلى التصميم عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم باختيار أداة رسم الأشكال المخصصة Custom Shape Tool وذلك من صندوق الأدوات .
2. توجه إلى يسار شريط الخيارات الخاص بالأداة، ثم اضغط على الأيقونة الموضحة بالشكل التالى :



3. قم باختيار اللون المراد أن يكون عليه محتوى الشكل من الداخل وذلك من خلال مربع Foreground Color .

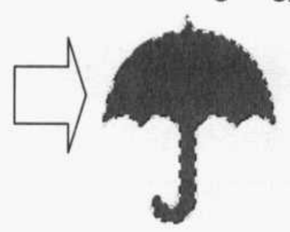
4. توجه إلى إطار عرض الأشكال الجاهزة، ثم قم باختيار الشكل الذى تريده وذلك بالنقر المزدوج على مربع المعاينة الخاص به .
5. اذهب إلى داخل حيز التصميم ثم قم بالضغط مع السحب لرسم الشكل بالحجم الذى تريده .
6. فى النهاية سيظهر لك الشكل الذى اخترته مطليًا من الداخل باللون الموجود بمربع Foreground Color .



تحويل شكل من الأشكال إلى تحديد

قد تريد تحويل شكل من الأشكال التى قمت بإضافتها للتصميم، إلى تحديد Selection وللقيام بذلك عليك بمتابعة الخطوات التالية :

1. قم بالوقوف على طبقة الشكل المراد وذلك بلوحة الطبقات .
2. توجه إلى لوحة المسارات ثم قم بالوقوف على نموذج المعاينة الخاص بالشكل .
3. اضغط على الرمز بأسفل لوحة المسارات، ولاحظ قيام البرنامج بعمل تحديد Selection حول الشكل .



تطبيقات عملية

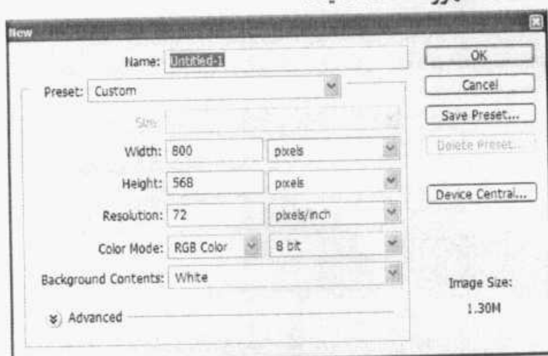
تصميم كارت شخصي
معالجة عيوب صورة

بعد أن تعرفنا فى هذا الكتاب على الكثير من المهارات التى تؤهلنا لعمل تصميم فنى جيد يمكننا الآن البدء فى تطبيق ما تعلمناه من مهارات وذلك من خلال التطبيقين التاليين :

تصميم كارت شخصى

سنقوم فى هذا التطبيق بتصميم كارت شخصى لأحد الأشخاص ولنفترض أن أسمه هو : أمجد الحسينى ووظيفته هى : مصمم جرافيكس – تابع معى الخطوات التالية :

1. قم بإنشاء تصميم جديد عن طريق التوجه إلى القائمة File بأعلى نافذة البرنامج الرئيسية، واختيار الخيار ...New من هذه القائمة .
2. ستلاحظ ظهور النافذة التالية :

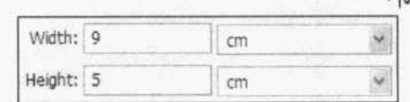


3. قم بكتابة اسم مقترح لهذا التصميم الجديد وذلك في الخانة :Name ، (على سبيل المثال اكتب : Card design) .

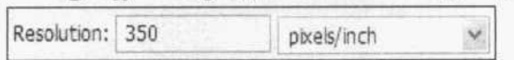
4. قم باختيار وحدة القياس للخانتين :Width و :Height هي cm .

عرض التصميم
وحدة قياس عرض التصميم
Width: 13.79 cm
Height: 5.04 cm
وحدة قياس طول التصميم
طول أو ارتفاع التصميم

5. قم بجعل عرض التصميم Width هو : 9 سم وطول (ارتفاع) التصميم Height هو : 5 سم .



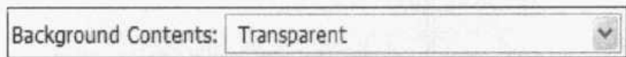
6. من خلال الخانة :Resolution قم بجعل دقة الصورة هي : 350 pixels/inch .



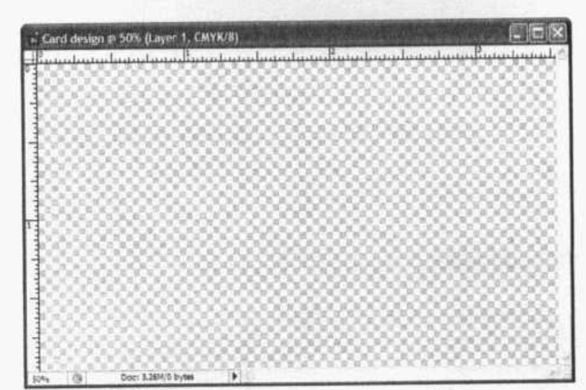
7. اختر صيغة الألوان CMYK Color من الخانة :Color Mode .

Color Mode: CMYK Color 8 bit

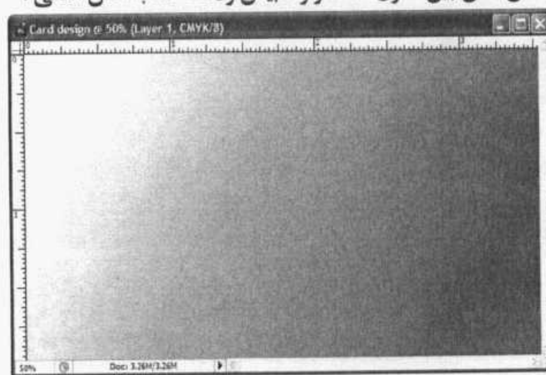
8. قم بجعل خلفية التصميم شفافة وذلك باختيار الخيار Transparent من الخانة :Background Contents .



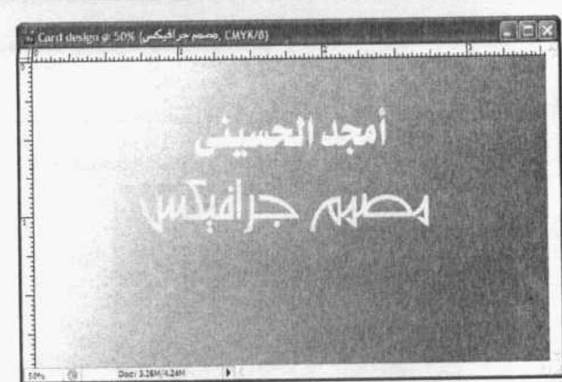
9. اضغط مفتاح OK ولاحظ ظهور نافذة التصميم كما بالشكل التالي :



10. قم باستخدام أداة التدرج اللونى Gradient Tool لعمل تدرج لونى بشكل مائل بين اللون الأحمر والأبيض وذلك كما بالشكل التالى :



11. قم باستخدام أداة الكتابة الأفقية Horizontal Type Tool لكتابة اسم الشخص ووظيفته باللون الأبيض، ولاحظ ظهور التصميم كما بالشكل التالى :



12. قم بإضافة بعض الدوائر بألوان مختلفة إلى التصميم وذلك باستخدام أداة رسم الدوائر والأشكال البيضاوية Ellipse Tool ولاحظ ظهور التصميم كما بالشكل التالى :

13. قم بإضافة عنوان البريد الإلكترونى للمصمم إلى التصميم وذلك باستخدام أداة الكتابة الأفقية Horizontal Type Tool - لاحظ ظهور التصميم فى النهاية كما بالشكل التالى :



14. قم بحفظ التصميم بالصيغة PSD ليسهل عليك الرجوع إليه فيما بعد، ولحفظ التصميم اختر Save As من قائمة File .

ملحوظة : يعتبر هذا التصميم مجرد بداية لتنعلم كيفية تصميم كارت شخصى، وأعرف أن هذا التصميم تصميم بدائى، ولكنى أدرك عزيزى القارئ أنك فنان بارع تستطيع عمل تصميم أفضل من ذلك من خلال المهارات التى تعلمتها فى هذا الكتاب .

معالجة عيوب صورة

إذا قمنا باستدعاء الصورة (Old Image.jpg) الموجودة بمجلد التصميمات الجاهزة بالبرنامج فسنجد العديد من العيوب والبقع بها – لاحظ الشكل التالى :



الصورة قبل إجراء عملية المعالجة

ولعلاج هذه العيوب يمكنك عمل التالى :

1. استخدم أداة فرشاة معالجة البقع Spot Healing Brush Tool لعلاج الأجزاء المعيبة البعيدة عن وجه وجسم الشخص .
2. استخدم أداة ختم الاستنساخ Clone Stamp Tool لعلاج الأجزاء المعيبة داخل حُلة (بدلة) الشخص .
3. استخدم أداة فرشاة المعالجة Healing Brush Tool لعلاج الأجزاء المعيبة بالشعر وبالوجه .

لاحظ فى النهاية ظهور الصورة بعد أن قمت بعلاج كافة العيوب بها كما بالشكل التالى :



الصورة بعد إجراء عملية المعالجة

المحتويات

المهارة الأولى

تعرف على برنامج فوتوشوب

المهارة الثانية

التحديد

المهارة الثالثة

تعديل ومعالجة الصور

المهارة الرابعة

التعامل مع الطبقات

المهارة الخامسة

إضافة النصوص والتعامل معها

المهارة السادسة

التعامل مع المرشحات

المهارة السابعة

استخدام الفرش

المهارة الثامنة

التعامل مع المسارات والأشكال

تطبيقات عملية

رقم الإيداع
2008/7340
ISBN
978-977-6279-07-0



المركز الرئيسى : 11 شارع د/محمد رأفت – محطة الرمل – الإسكندرية
تليفون وفاكس : 4838326 (03)(2+)
موبايل : 0101634294 (2+)

الموقع الجديد لدار البراء على الإنترنت : أضف الرقم 1 بعد egyptbooks

URL: www.egyptbooks1.net

www.daralbaraa.com
Email: info@daralbaraa.com